

17F
WAR GAMES:
LE FILM, NOS JEUX
ISSN 0247-1132
jeux &
stratégie
n°25
TOUS LES DEUX MOIS
menez l'enquête
et testez
vos talents
de détective
en jouant
PRET A
JOUER



l'Echo des Savanes

N°15

Jeux & Stratégie n° 25
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar



Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix,
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer

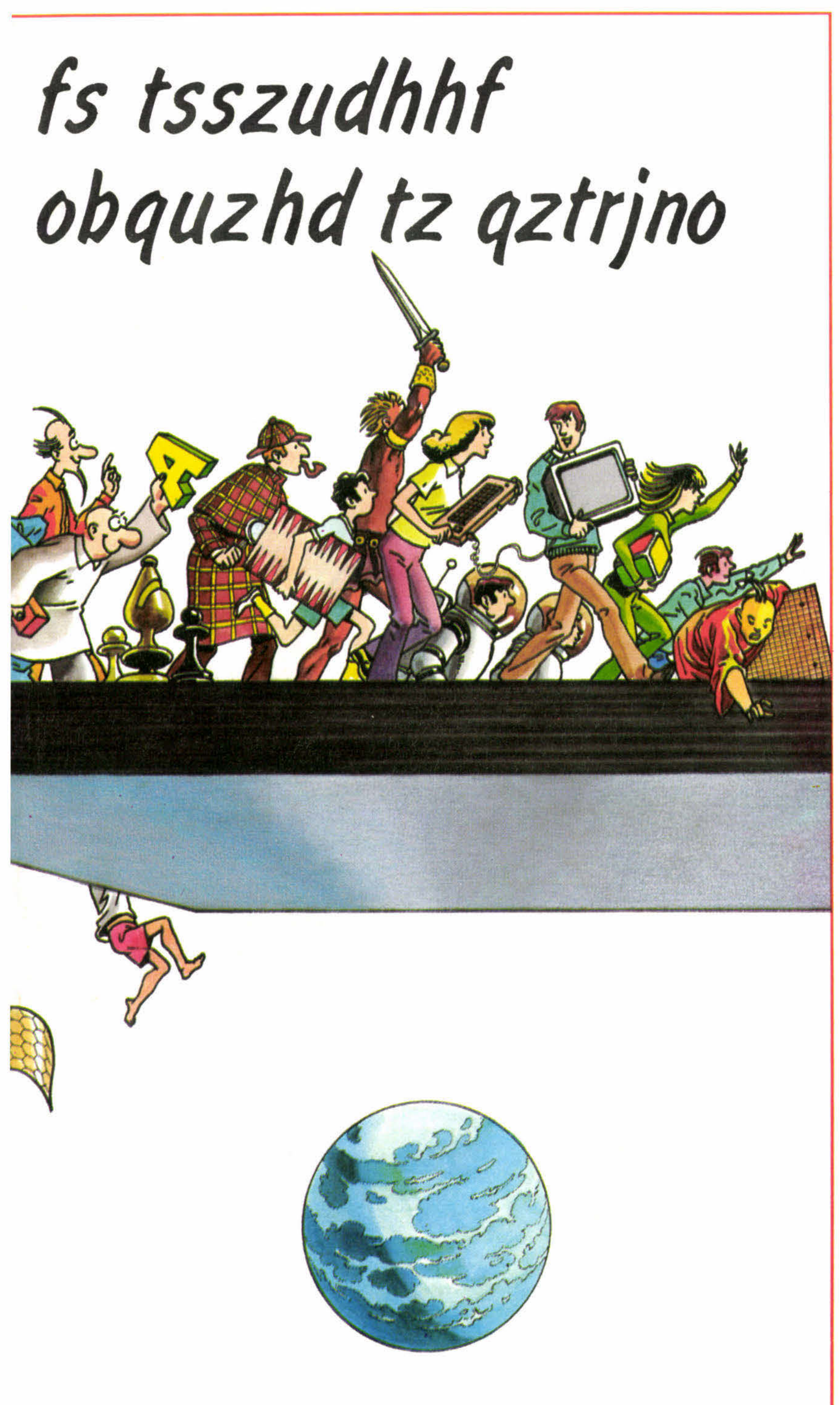
Services commerciaux
Marketing
et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Élisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de :
Bernadette Durisch
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Excelsior Publicité
67, Champs-Élysées
75008 PARIS
Tél. : 225.53.00
Directeur de la publicité :
Christian de Dives



unvsf k fpvhqd ed kdvw
uptt qflfqdhf c buphs
do 0074

du uptt houjsf z mz
onvufkmdt zwdosvqfr



ttjusd qnvq ed
mtehrtfr fm 2893 !

n° 25

notre couverture : *dessin Claude Lacroix*

Entre les pages 36 et 37, se situe un encart « SVM » numéroté I et II. Diffusion abonnés France métropolitaine.

le pion d'or 83... et les autres

Traditionnellement décerné par l'équipe de *J. & S.* dans le cadre du concours international des inventeurs de jeux, le Pion d'Or 1983 récompense *le Manipulateur*, de Jacques Fradkine, de Fontenay-sous-Bois.

C'est en effet, parmi les 60 jeux proposés cette année, celui qui a su le mieux conjuguer l'originalité, l'accessibilité et une étonnante richesse stratégique et tactique.

Son handicap est, peut-être, d'engendrer de longues parties, où l'avantage d'un camp ne peut se dessiner que très lentement. Il est donc difficile d'envisager un rapide succès « grand public » de ce *Manipulateur*. Pour éviter d'« endormir » ce magnifique jeu en attendant qu'il soit édité, nous vous livrons les points essentiels des règles que vous pourrez tester sur un matériel improvisé. Faites-nous part de vos impressions. Peut-être seront-elles à l'origine du « lancement » du jeu...

Le jeu se déroule sur un plateau quadrillé par 17 × 17.

Chaque joueur dispose de 145 pions d'une même couleur, rouges ou noirs et d'une pièce d'une plus grande hauteur : le « manipulateur ».

Le vainqueur est celui qui parvient le premier à joindre son bord du plateau au bord opposé par une ligne continue de pions ou qui ôte au manipulateur adverse toute liberté de mouvement.

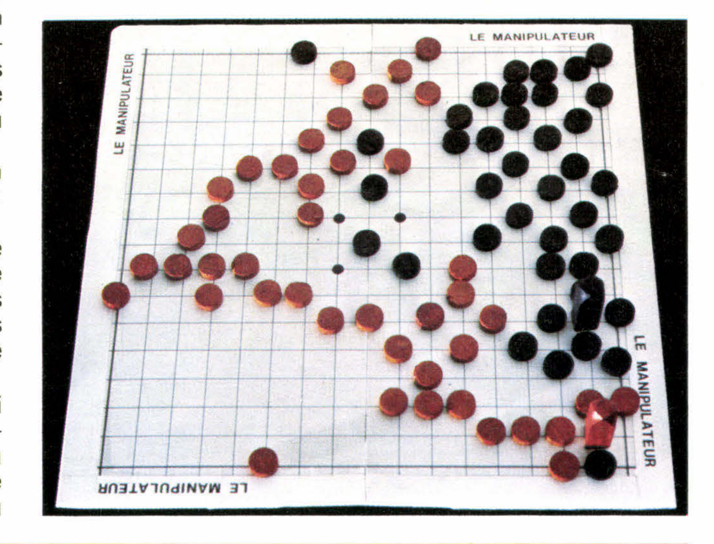
Un joueur a toujours le choix entre deux actions : déplacer son manipulateur ou, si c'est possible, prendre un ou plusieurs pions adverses.

1. Le manipulateur : se déplace en empruntant successivement une ligne horizontale puis une ligne verticale (ou vice versa). Au changement de direction, le joueur pose un pion.

Le manipulateur n'a pas le droit de sauter au-dessus du manipulateur adverse ou des pions, quelle que soit leur couleur. Il lui est également interdit de prendre des pions.

2. Les pions : il n'est possible de déplacer un pion que pour prendre un ou plusieurs pions adverses. La prise s'effectue en sautant par dessus le pion adverse comme aux dames. La prise est orthogonale : en avant, à droite à gauche, mais jamais en diagonale, ni en arrière. (Ce dernier point ne nous a toutefois pas semblé très pertinent). La prise n'est pas obligatoire, mais si un joueur décide de prendre, il doit obligatoirement s'emparer de la totalité d'une chaîne de pions en prise.

La pratique du *manipulateur* est tout bonnement redoutable. Le réflexe de l'amateur de jeu est de fonder son comportement sur les jeux de liaison qu'il connaît déjà (*Hex, Twixt, Thoughtwave,* etc.). Il déchante bien vite, quand il s'aperçoit qu'il emprisonne lui-même son pion manipulateur derrière le mur de pions qui semble lui assurer la victoire ! Un jeu redoutable... et magnifique !



Autres prix du concours...

Ce samedi 17 décembre dernier à Boulogne-Billancourt, ont été proclamés les résultats de la 5e édition du concours international des créateurs de jeux de société. Outre le Pion d'Or 83, voici les autres prix décernés :

- Gobelet d'Or à Jacques Trocmé de Cachan, pour « Les sources du Zambèze ».
- Gobelet d'Argent à Alain Bideau de Lyon pour « Cross Carte » ;
- Dé d'Or de la Fédération française du jeu de société, à Rémy Durrens de Bordeaux, (tiens, tiens...) pour « Voyageurs du Mésozoïque ».

Signalons deux mentions spéciales accordées par le jury pour l'originalité du matériel à René Lefebvre de Duchery pour « Cartes variables », et à Georges Galves de Nouméa pour « Pipe-line ».



FIEF

Le très beau jeu de Philippe Mouchebeuf et Jean-Pierre David, *Fief,* Pion d'Or de *J. & S.* 1981,va être édité par International Team. Rappelons que ce jeu (de 2 à 6 joueurs) combine astucieusement les traits du jeu économique, du wargame, du jeu de carte et du jeu d'alliance, sur un thème médiéval : la lutte entre seigneurs, pour dominer des « fiefs ».

Chaque joueur dispose de multiples forces : militaire, économique diplomatique et même électorale !

La boîte de jeu comprend un plateau de jeu, qui représente une contrée divisée en six régions comprenant chacune 3, 4 ou 5 villages. Le matériel est abondant : 30 pions « soldats » par joueur, 15 pions « seigneurs », 12 « châteaux », 12 « moulins » et 12 « pressoirs », 67 cartes spéciales, des billets de banque et 3 dés.

Chaque tour de jeu est divisé en six phases : jeu avec les cartes; collecte des revenus; achats; déplacement des pions; combats et négociations.

Pour gagner, un joueur doit toujours contrôler davantage de villages. Donc il doit trouver des moyens financiers pour acquérir des soldats. Or, il ne pourra gagner suffisamment d'écus qu'en produisant, après avoir acheté moulins et pressoirs. Tout serait simple s'il était à la fois possible d'entretenir une puissante armée et de nombreux moyens de production. Ce qui est loin d'être le cas ! *Fief* est un jeu étonnant; vous pouvez déjà le commander à un tarif « souscription » (page 13).

ASCENSION

Cette fois, ça y est ! *Ascension,* Pion d'Or de *J. & S.* 1982, est en vente. Il ne faut pas croire, loin de là, que les choses ont été faciles pour Rémy Durrens, l'auteur de cet excellent jeu (pour 2 ou 4 joueurs). Pas un éditeur n'a osé se lancer dans sa commercialisation. L'auteur a dû fonder sa propre société – Ludonirique – pour donner vie à *Ascension.*

Rappelons-en très brièvement la règle : le jeu se compose d'un plateau de jeu comprenant 81 cases (9 × 9), un « pilier » placé sur la case centrale, et 76 cubes de bois. Chaque joueur est représenté par un pion et a pour objectif, en se construisant peu à peu un chemin à l'aide des cubes, de parvenir au sommet du pilier central puis de redescendre jusqu'à son point de départ, et ce, malgré l'opposition des autres joueurs.

Il existe de nombreux cubes et demi-cubes qui portent des symboles permettant des déplacements particuliers.

Jeu de progression, de construction, de blocage, stratégique, tactique et « psychologique », *Ascension* est vraiment un très grand jeu. Certaines boutiques l'ont déjà, sinon on peut se le procurer par correspondance (158 F port compris) auprès de Ludonirique : 10, cours Alsace-Lorraine, 33000 Bordeaux.



oh! mega!!

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?

La meilleure façon de le découvrir, c'est d'y jouer. C'est pourquoi, *J. & S.,* avec la complicité de ses petits copains de *Casus Belli,* a mis au point *Mega,* un jeu de rôle parfaitement accessible...

Faut-il être nombreux pour jouer?

Le jeu prend toute sa saveur entre cinq et neuf joueurs. Mais on peut parfaitement jouer à *Mega* à deux !

Et pour ceux que les légendes de dragons et les épreuves de donjons n'intéressent pas?

Mega, c'est l'abréviation de « messagers galactiques ». Il s'agit donc d'un jeu construit autour d'un thème de science-fiction. Mais la règle a été conçue pour accueillir les scénarios de toute époque, de toute civilisation, réelle ou non ! Et les dragons ne sont pas interdits !

Mais finalement, c'est toujours pareil?

Oui ! Dans *Mega,* comme les autres jeux de rôle, chaque joueur est invité à créer un personnage qui devra s'aventurer dans l'univers défini par les règles en général et le scénario d'un meneur de jeu en particulier.

Non ! Chaque jeu possède ses mécanismes originaux et *Mega* n'y manque pas. C'est ainsi que nous avons, par exemple, accordé aux personnages la possibilité du « transfert ». Tout en conservant ses qualités psychiques, un personnage peut prendre l'apparence d'un être inconnu, d'un animal ou d'un monstre créé par le Meneur de Jeu.

Un jeu de rôle n'est-il pas un vrai gouffre financier?

Vous trouverez *Mega* à partir du 15 février, chez votre marchand de journaux au prix de 25 francs ! Présenté comme un numéro classique de *J. & S.* vous trouverez dans ses 108 pages, la règle de base et plusieurs scénarios. L'encart central fournira un cadre à vos premières aventures. Vous n'aurez besoin que de dés (à six faces), du papier, des crayons !

Voilà pour commencer l'aventure. La suite? Elle dépend un peu de vous. Les colonnes de *J. & S.,* et de *Casus Belli,* seront toujours ouvertes à vos questions, vos créations... vos scénarios !

wargames et jeux de rôle

FRIEDLAND

(Jeux Descartes, 149 F)
Entre la terrible bataille d'Eylau où les Russes perdirent un tiers de leurs effectifs et la paix de Tilsit, se déroula une bataille décisive : Friedland. Les quatre premières pages



de la règle du jeu de Jean-Jacques Petit (également auteur de *Fleurus 1794, Valmy, La bataille de la Marne, 2e D.B.* et plusieurs de nos encarts), situent l'action : prendre Friedland et ses ponts, c'est pour le joueur-Napoléon couper la retraite des forces russes et les acculer sur l'Alle, la rivière qui traverse la ville. Le joueur-russe le sait aussi et devra s'efforcer de changer le cours de l'histoire.
Le plateau de jeu représente la région valonnée qui avoisine Friedland. Il est couvert d'hexagones (28 × 27) numérotés, qui représentent chacun 300 mètres de terrain. Wargame classique, on y retrouve pour chaque joueur la séquence « déplacement puis combat », les effets du terrain sur les mouvements et les combats, les zones de contrôle, l'usage de l'artillerie avec les limitations dues au relief.
L'originalité vient plutôt de la gestion des pions. Il faut distinguer les pions d'identification, les pions d'effectifs et les marqueurs. Le pion d'identification est le plus classique : il indique la nature de l'unité (code de l'Otan). Le joueur peut lire sur chaque pion la valeur de combat, de moral et de mouvement de l'unité. Au verso figurent les indications relatives à la démoralisation de l'unité. Le pion d'identification recouvre à tout moment le pion d'effectif; celui-ci indique l'effectif de l'unité. Il est changé chaque fois que l'unité subit des pertes.
Les marqueurs « charge », « carré », « déroute », « sans formation », précisent l'action ou l'état de chacune des unités. Ainsi, une unité d'infanterie adoptant la formation en carré recevra au début de sa phase de mouvement un marqueur « carré ». Dès lors l'unité est moins mobile, mais plus forte. Tout le jeu se déroule sur ce mode : une pile de trois pions indiquant la nature, le nombre et l'état ou l'action.
Au terme du dixième tour de jeu, chaque joueur fait la somme de ses points d'effectifs. Une différence de 120 points est une victoire décisive. L'auteur conseille de faire une partie en deux manches, chaque joueur prenant tour à tour les Russes et les Français. A déconseiller aux débutants, *Friedland* est un très bon jeu pour ceux qui ont déjà pratiqué le wargame : il séduira les plus chevronnés, tout en restant accessible à ceux qui n'ont qu'une faible expérience.



LÉGENDES

(Jeux Descartes, 179 F)
Il est agréable de présenter un jeu de rôle en français : voici *Légendes*. Soulignons d'abord la très belle présentation : un coffret en carton épais à impression parcheminée contenant quatre fascicules, le tout représentant



• *Call of Cthulhu :* deux nouveaux scénarios, *Asylum* et *Cthulhu companion* (env. 140 F chaque).

• *Battle cars* (vu à 135 F) est un jeu sur le thème du film *Mad Max*, comme *Car wars,* mais en moins complexe. On peut créer de délirants véhicules monstrueusement armés. De plus, des figurines de véhicules, créées par la société Citadel, permettent de pratiquer *Battle cars* de manière plus claire et plus réaliste.

• Wargame en solitaire : *Close assault* (Yakinto), simule au niveau tactique un affrontement contemporain. Également pour de 2, 3 ou 4 joueurs.

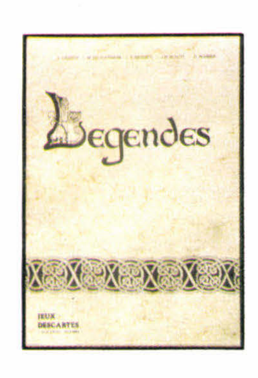
• *Europa.* Cette série de wargames de la société GDW couvre toute la seconde guerre mondiale. La même règle est valable pour tous les jeux et les cartes sont à la même échelle. Deux jeux viennent de paraître dans cette série : *Western desert* et *Near East.* Respectivement 205 et 125 F.

• *D. & D. :* deux nouveaux modules. Le O1 permet de jouer à deux : le meneur de jeu et un seul aventurier. Présenté pour les règles « Expert set », tout le monde y joue avec les règles « avancées ». Et le L2 *(Assassin's Knot)*

– Les monstres nouveaux sont arrivés avec le *Monster manuel 2* (135 F).

– Attention ! Toutes les couvertures des manuels de jeu pour *D. & D.* font peau neuve. Mais seulement les couvertures !

• Un nouveau genre d'ouvrage apparaît : les manuels « pour tous jeux de rôle ». C'est notamment le cas du *Complete spell caster* (vu à 95 F) et du *Complete alchimist* bien sûr destinés à tous les personnages de magicien. Chez I.C.E., on découvrira avec intérêt *Close laws* (résolution des morsures et griffures),



250 pages de textes, illustrations et tableaux. Le fascicule de règles de base contient les ingrédients fondamentaux du jeu de rôle : création des personnages, gestion des combats et déplacements, magie, usage des armes.

Mais aussi tout ce qui fait défaut à *Donjons & Dragons* dans le domaine du réalisme. Dans *Légendes,* les personnages ne se contentent pas d'être forts jusqu'à leur dernier point de vie : ils se fatiguent, ils s'essoufflent, ils récupèrent, ils vieillissent !

Un fascicule de règles avancées précise tous ces points qui tiennent à cœur aux auteurs (Daudier, Montel, Mercier, Rohmer et Deladerrière). Le fascicule *Légendes celtiques* (le plus épais) est consacré à la vie quotidienne des Celtes : comportements de subsistance, mais aussi croyances. Il va sans dire que l'on apprend une foule de choses sur la culture de nos ancêtres.

Le 4e fascicule propose bien sûr un premier scénario. Un jeu bien conçu et passionnant, mais complexe.

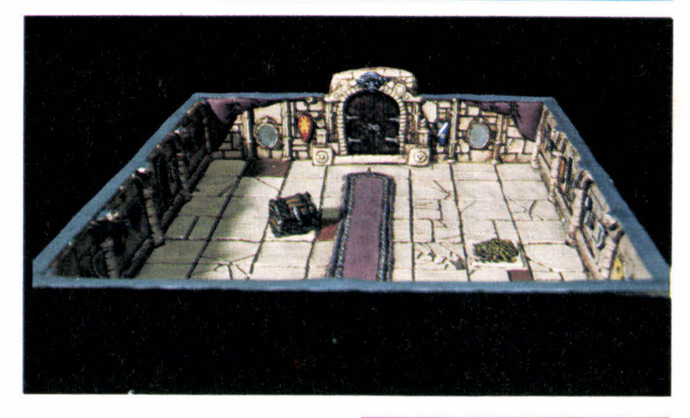


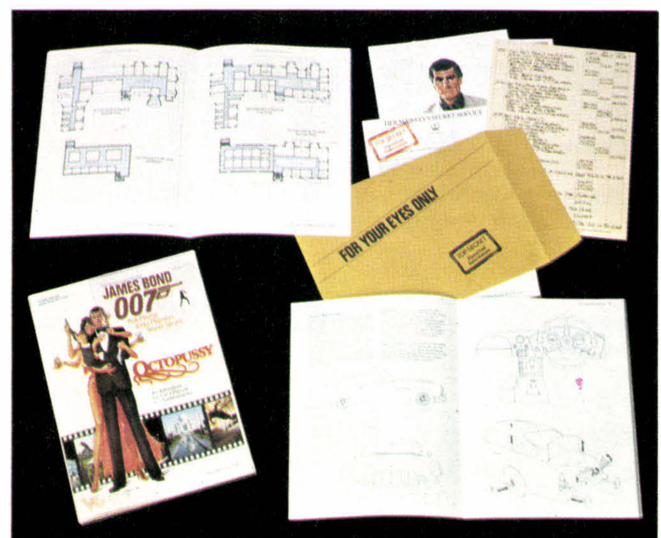
Character laws et *Spell laws* (plus de 2 500 sorts de tous niveaux).

• James Bond 007 fait son apparition dans l'univers des jeux de rôle. Pour jouer, il faut le *Basic game* (vu à 167 F) et pour savoir utiliser les gadgets les plus efficaces du célèbre agent le *Q-manual* (177 F). Les scénarios, déjà nombreux, couvrent toute la série des films.

NOUS AVONS RECU

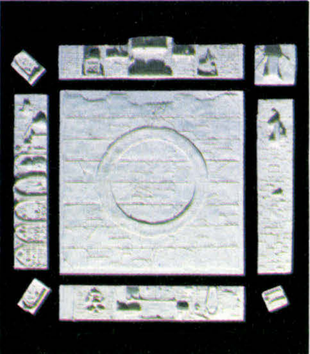
• *Ultime épreuve :* deux nouveaux scénarios pour le jeu de rôle de Fabrice Cayla. Réunis en un fascicule, le *Labyrinthe magique* et le *Palais du temps* conduisent les joueurs dans un univers conçu par les « sorciers de la destruction » pour piéger les aventuriers.





MATERIEL

• Les plus beaux « sols » pour jeux de rôle médiévaux fantastiques. Il s'agit d'éléments modulaires en résine plastique à assembler (à droite) puis à peindre (en haut). Ce produit anglais (Torchlight Fantasy Products, 23 Clifftown Road, Southend on sea, Essex SSI 1AB) que l'on peut trouver dans quelques magasins français, est vraiment le fin du fin en matière de représentation. L'échelle est adaptée aux figurines de 25 mm. Le dallage est un véritable quadrillage qui permet de standardiser les déplacements des personnages.



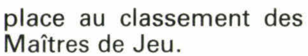
Premier Triathlon Inter-Clubs de l'Ile-de-France

Il se déroula les 2 et 3 décembre dernier, dans le Centre Culturel de Boulogne-Billancourt. L'organisateur fut le club Fer de Lance. Ce tournoi réunit sept clubs et quelques indépendants, soit environ 80 joueurs. Les locaux somptueux et excessivement vastes permirent une organisation exemplaire, ainsi qu'une acoustique très agréable.

Trois épreuves furent imposées :

- *AD. & D.,* d'après 2 modules originaux de Thierry Soussi et Benoît Richard, respectivement de niveaux 3/4 et 5/6. Le 2e module, très meurtrier, décima plusieurs tables;
- Wargame sur *Panzergruppe Guderian;*
- *Diplomacy.*

Le club « Les Grandes Compagnies de l'Est parisien » fut sacré vainqueur après ces rudes combats, grâce à la brillante prestation de ses membres. Il fut classé 1er en *D. & D.,* 1er en wargame et 5e en diplo (un malencontreux hasard lui ayant attribué l'Autriche puis l'Italie). Il est à noter que ce club remporta également la 2e



place au classement des Maîtres de Jeu.

La vingtaine de prix remportés par les clubs ou joueurs furent gracieusement offerts par les éditeurs et boutiques et consistèrent en nombreuses boîtes de jeux, figurines, modules, revues, etc. Les 1er et 2e clubs se virent également gratifiés d'une coupe, symbole de leur compétence.

De plus, à l'étage, la ludothèque du Centre proposa simultanément des démonstrations de wargames napoléoniens sur une très belle mosaïque de moquettes avec des figurines au 300e. Un tournoi de dames, des démonstrations sur Minitel (accaparés par les plus jeunes), des initiations à *D. & D.,* et autres jeux furent proposés aux visiteurs. Menu copieux pour personnes gourmandes.. de stratégie!

Jean-Charles Rodriguez





D'un « donjon » pour les joueurs (toujours) jeunes à une bataille napoléonienne au 300e!

photos J.-C. Rodriguez

Dames : Harm Wiersma, champion du monde

Du 21 octobre au 17 novembre s'est déroulé au Pays-Bas le championnat du monde entre Jannes Van der Wal, tenant du titre et Harm Wiersma, challenger qui était donné comme favori. La logique a finalement été respectée, mais le match a été plus serré que prévu. Le score est là pour le prouver : 21-19 (19 nulles! et une seule gagnée par Wiersma, la quatorzième). Reste qu'une ombre plane sur la couronne de Wiersma, puisqu'il l'a obtenue sans être opposé aux Soviétiques. On se souvient en effet que les joueurs d'URSS n'avaient pu obtenir de visa pour participer au tournoi de Sao Paulo qui devait désigner le challenger de Van der Wal.

Il faudra attendre mars 84 pour que les derniers doutes soient levés. Wiersma défendra alors son titre contre le jeune prodige soviétique Vadim Wirny, 18 ans, qui vient de remporter le championnat d'Europe individuel.

Le tarot en plein boum

Pour sa 4e édition, « La coupe du Val-de-Marne », grand tournoi de tarot en donnes libres, qu'organise chaque année le Chelem Club Maisonnais, a réuni le 19 novembre dernier six cent soixante-quatre joueurs (record de France!) et trois ordinateurs qui ont comptabilisé les résultats d'environ seize mille donnes, pour établir le classement en quinze minutes!

C'est le champion de France 82 Michel Bekhit, qui a reçu la coupe du Val de Marne. Vingt-six mille francs de prix ont été distribués.

On joue au tarot au Chelem club maisonnais, tous les samedis à 20 h 30 au 55, rue du 11-Novembre à Maisons-Alfort.

Classement : 1. Michel Bekhit, 2 612 pts; 2. Thierry Nonnion, 2 510; 3. Daniel Masson, 2 416. 1er dame : Claude Peronnet. 1er junior : Michel Esnault.

La fête des lettres

Grand succès de la journée du Scrabble francophone, du 26 novembre dernier. Plus de 5 000 participants en France, Belgique et Suisse, et plus de 5 000 également « Outre-mer » (Djibouti, Gabon, Guadeloupe, Maroc, Martinique, Nouvelle Calédonie, etc.).

Cette épreuve était ouverte à tous les amateurs débutants. Tous jouaient simultanément les mêmes parties... Signalons, la présence de deux femmes parmi les trois premiers.

1. Paul Delespaul, de Seclin, avec 945 points sur 949 possibles; 2. Geneviève Barrau, de Nouméa, avec 944; Jeannine Roullier, de Paris, avec 943.

Une didacthèque...

Le Groupement des nouveaux médias de l'édition qui réunit Bordas, Fernand Nathan, Hachette, Hatier, Larousse et Magnard, et le Cesta (Centre d'études des systèmes et des technologies avancées) se sont regroupés pour créer une « Didacthèque », bibliothèque de programmes micro-informatiques et télématiques destinés à la formation et à l'éducation.

On accède contre paiement d'un droit aux logiciels produits par les éditeurs, l'Éducation nationale, les sociétés de service, les créateurs individuels, etc. 700 logiciels sont disponibles, mais on ne peut les dupliquer. Bâtiment Foch, 1, rue Descartes, 75005 Paris. Tél. : 634-34-66 et 634-34-68.

quoi de neuf MM. les éditeurs ?

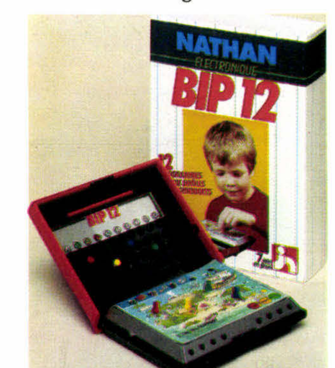
Le 23e salon international du jouet de Paris ouvre ses portes dans quelques jours. En avant-première, nous avons rendu visite à quatre éditeurs français : Ceji, Habourdin, Miro et Nathan, avec deux questions : quelles nouveautés en jeux de réflexion, et croyez-vous aux jeux de simulation (wargames ou jeux de rôle)...

CEJI INTERLUDE. D'abord, ainsi que l'annonce Ghyslaine Fizet, chef de produits, un *« rajeunissement des boîtes. Des images plus « parlantes » sur la boîte et des règles très illustrées... »* Et quatre nouveautés :
un jeu de cartes *Punto* et trois jeux de Max Gerchambeau. Premier : *Sacramento :* réaliser un contrat au poker, à partir de pièces posées faces cachées sur un plateau et de quatre pièces d'échecs placées dessus. Ça ne vous rappelle pas *Take Five* (des jeux Robert Laffont)? Deuxième : *Rallye 5;* un jeu de parcours, cinq pions-voitures qui sont à tout le monde, un contrat à remplir à l'arrivée... un peu de *Struggle,* non? Et troisième : *Shamrock* Gobelet d'or de Boulogne-Billancourt en 82. Un jeu de parcours à quatre, avec un système de prise assez original.
La Ceji revient aux jeux de société en misant sur la qualité : beau plateau coloré et pions en bois.
Les wargames? *« Non, cela ne nous intéresse pas »*... Les jeux de rôle? *« On suit le mouvement, intéressé, mais ce sont des jeux trop longs à mettre sur pied et surtout à jouer. De toute manière, les jeux de rôle sont des jeux de clubs, assez peu compatibles avec notre image de jeux pour la famille... Mais on étudie tout de même... Peut-être en 85... »*
HABOURDIN. Grâce à sa locomotive, le *Scrabble,* Habourdin est entré en force dans le monde du jeu de société; *Satanix,* le seul jeu français (classique) sorti cette année, va commencer une carrière internationale. Au salon 84 : huit nouveautés.
Surprise que dévoile Agnès Le Maréchal, chef de produits : sept jeux sur huit portent la griffe Max Gerchambeau !...
Tout d'abord la collection *Hops,* une série de six jeux, damier/pions, mais avec buts, pièces, plateau et déplacements différents. Petits jeux d'apéritif aux règles simples et aux parties rapides. Présentation originale sous forme de boîte de film vidéo : d'un côté le plateau, de l'autre, les pions en bois. Ces jeux seront vendus à 60 F maximum prix public. Bonne idée !
Et un jeu plus familial : *4 Étoiles,* un jeu de parcours, avec des cartes événements et de l'argent : le but, monter un complexe touristico-hôtellier et gagner 100 millions de dollars !
Enfin *Scorpion,* un jeu anglais à double parcours pour deux ou quatre joueurs.
Habourdin veut se positionner dans les jeux pour la famille. Et c'est un peu ce que demande la société aux inventeurs qui viennent la voir (150 par an !)
Alors les wargames et les jeux de rôle? *« C'est un milieu trop fermé. Pour nous, ce sont des jeux pas assez grand public, que l'on édite en quantité très limitée... »*



D.R.

Hops !



MIRO MECCANO. Miro, propose pour 84, deux nouveaux jeux « pour adultes ».
Remue-Méninge (vu en version originale canadienne) est un jeu de parcours associé à un jeu de questions-réponses : 1 000 cartes qui correspondent à 6 000 questions (les réponses au verso) : sur six thèmes différents : géographie, sports, science naturelle, etc. Sortie prévue pour juin avec adaptation française.
Pente, jeu de stratégie, qui fait beaucoup de bruit aux États-Unis depuis trois ans. Ce n'est rien d'autre que le Gomoku Ninuki (voir J. & S. n° 1).
Signalons que Miro reprend la diffusion de *Uno,* jeu de cartes pour le 8 Américain (voir J. & S. n° 14).
A la question sur les jeux de rôle, Jean-Luc Mercier, chef de produits des jeux de société s'est montré plus que vague *« c'est à l'étude... »*

NATHAN. Ici, 84 sera pour Nathan, l'année des jeux électroniques.
Deux produits nouveaux et deux reprises sous un nouvel emballage : *Les Chiffres et les Lettres* (les deux jeux de l'émission) et *Mega 10 000.* Les deux nouveaux qui s'adressent précisément aux enfants, sont de conception et fabrication françaises.
Ordimini : vingt programmes de jeux éducatifs pour très jeunes; et *Bip 12 :* douze jeux pré-programmés, à partir de 7 ans : jeux de déduction, d'observation, de parcours, musicaux...
Pierre-Antoine Gailly, directeur commercial annonce des jeux de société pour 85 : jeux de conception française, bien sûr !
Les wargames et les jeux de rôle? *« Les Wargames, non; le marché est trop étroit ».* Les jeux de rôle? *« on y pense, en cherchant une formule pour les adapter aux Français : jeu réduit à 1 ou 2 h, règles codifiées, etc. Les Français ne sont pas portés sur les jeux trop complexes : voyez le grand succès d'un jeu déjà ancien de notre concurrent Miro, c'est Risk. Un exemple, peut-être ! »*
Petit mot sur deux éditeurs qui, bien qu'étrangers, ont une place bien connue en France :
Ravensbürger ne présente qu'un jeu de société : *Topple,* dés et parcours où il faut maintenir le plan de jeu en équilibre (pas vu).
International Team propose *Fief,* le pion d'or de J. & S. 81 (voir page 5), deux wargames : *Bataille de Moscou* et *Super-Marine :* grandiose simulation des batailles aéronavales en Méditerrannée pendant la deuxième guerre mondiale et enfin *Thalassa,* mis au point avec la collaboration de Georges Pernoud, de l'émission sur FR3 : un jeu sur les skippers.

Maryse Raffin.

ECHECS
ordinateurs... gros et micros

C'est à New York qu'a eu lieu du 22 au 25 octobre dernier, le quatrième championnat du monde d'échecs sur ordinateurs. Après la victoire du programme soviétique *Kaïssa* en 1974, et des programmes américains *chess 4.6* en 1977 et *Belle* en 1980 (voir *Jeux & Stratégie* nº 6), les Américains partaient plus que jamais favoris encore.

Belle, vainqueur de tous les championnats d'ordinateurs, et invaincu depuis 3 ans, était considéré par tous les spécialistes comme un vainqueur probable bien que ses concepteurs Ken Thompson et Joe Condon l'aient peu amélioré ces derniers temps. Comme pour mieux marquer la position de *Belle* dans ce championnat, un officiel de la Fédération américaine d'échecs remit à ses programmeurs, avant la première ronde, un diplôme attestant que la machine est désormais Maître national américain avec un Elo officiel de 2206.

Ce classement a été acquis à l'issue de plusieurs épreuves humaines auxquelles le programme a participé, dont le dernier US Open où *Belle* marqua 8,5 points sur 12, faisant nul avec un joueur classé 2407.

Sur les 22 programmes en présence – 9 des Etats-Unis, 3 canadiens, 4 allemands, 3 anglais, un hollandais, un suédois et un finlandais – on ne voyait guère que *Cray Blitz, Nuchess* et *Bebe,* tous américains, pour contester la suprématie de *Belle.*

Après avoir gagné facilement les 2 premières rondes, *Belle* s'inclina lors de la troisième face à son vieil adversaire *Nuchess,* programme de David Slate, qui gagna une finale Roi et quatre pions contre Roi et quatre pions, parce que son Roi était mieux placé. Dans cette finale, *Nuchess* analysait chaque coup jusqu'à une profondeur de 15 demi-coups, cependant que *Belle* allait lui jusqu'à 17 demi-coups !

Lors de la quatrième ronde, les deux « joueurs » à 3 points, *Nuchess* et *Cray Blitz* s'affrontaient, mais ne pouvaient se départager. *Belle* se rapprochait d'eux en marquant le point contre *Chess,* un autre habitué des premières places. Dans la cinquième et dernière ronde, *Nuchess,* excellent jusque-là, perdait la partie et le titre contre *Belle* sur une faute positionnelle que ne commettent pas la plupart des « micros-machines » du commerce. *Belle* affrontait *Cray Blitz* dans une finale que tout le monde attendait depuis des mois, et s'inclinait nettement, transmettant son sceptre à son vainqueur.

Cray Blitz, le nouveau champion du monde, est un programme assez récent (3 ans) conçu par MM. Hyatt, Gower et Nelson. Il tourne sur un Cray X, l'ordinateur le plus puissant du monde, dont il n'existe que quelques exemplaires aux États-Unis. C'est donc comme pour *Belle,* la rapidité de calcul, plutôt que la qualité du programme qui fait la force de *Cray Blitz,* lequel examine entre 25 000 et 75 000 coups par seconde *(Belle* en examine lui 110 000).

Quelle est la force du nouveau champion en points Elo ? Probablement environ 2200. Mais, nous en saurons davantage au mois de février prochain, lorsque *Cray Blitz* affrontera l'un des meilleurs joueurs français à Paris, lors d'un colloque scientifique sur les échecs organisé par le Cesta (Centre d'études des systèmes et des technologies avancées).

Et les micros ?

En 1980, à Linz, deux micros avaient participé pour la première fois au championnat du monde, le prototype de Fidelity Electronics n'avait marqué qu'un demi-point sur 4, alors que *Mychess,* programme de David Kittinger avait fait trois parties nulles et perdu la quatrième. On a pu mesurer le chemin parcouru en 3 ans par les micros avec les comportements remarquables à New York des *Mephisto, Prestige Challenger* et *Novag X.* Les prototypes des trois principales marques du marché ont marqué respectivement 3, 2,5 et 2,5 points, soit la moyenne ou un peu plus.

Et si *Mephisto X* a fait un peu plus que ses deux rivaux, il ne faut pas trop vite conclure qu'il était meilleur qu'eux : cinq rondes pour un championnat de 22 participants c'est insuffisant pour établir des hiérarchies fiables en milieu de classement, et le tirage au sort des adversaires joue un rôle important. Ainsi le *Prestige X* dut affronter *Cray Blitz* et *Bebe,* les deux premiers, alors que *Novag X* avait des adversaires plus faciles. Calculant environ 100 fois moins vite que leurs monstrueux rivaux, les micros ont offert aux gros ordinateurs une résistance souvent opiniâtre, sans jamais toutefois donner l'impression de pouvoir l'emporter. Pour le moment, l'intelligence doit encore s'incliner face à la force brute !

La télématique à l'heure des échecs

Développé par « Énergie Videotex », voici une application conviviable et ludique du Minitel. Le service Vidéo échecs vous permettra de jouer aux échecs à distance avec n'importe quel autre abonné. Les coups de chaque joueur apparaissent immédiatement sur l'échiquier présent sur l'écran de son adversaire. On peut, de plus, s'envoyer n'importe quel autre message pendant la partie.

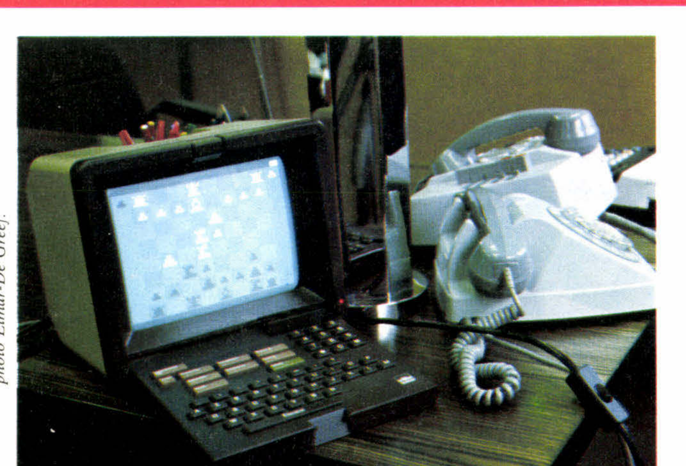


photo Elmar-De Greef.

Vous pouvez d'ores et déjà vous abonner à ce service, si vous êtes l'un des heureux dépositaires d'un terminal Minitel du 4e arrondissement de Boulogne-Billancourt. Pour tout renseignement, téléphonez au 605.86.74.

Aldo Haïk, champion de France d'échecs 1983

Le match de départage entre Aldo Haïk et Pascal Herb, co-vainqueurs du National de Belfort, eut lieu à La Gacilly (Ille-et-Vilaine) du 28 octobre au 3 novembre.
Si Aldo Haïk, champion de France 1972, Maître International et meilleur joueur français depuis pratiquement dix ans, est bien connu du public, le Mulhousien Pascal Herb avait causé la surprise à Belfort, en menant de bout en bout le tournoi pour se faire rejoindre sur le fil par Aldo Haïk. Pour beaucoup d'observateurs, Herb avait laissé passer sa chance en faisant deux parties nulles lors des deux dernières parties du National. Son manque d'expérience au haut niveau, pensaient-ils, ne lui laissait aucune chance face à Haïk.
Il n'en fut rien, et Pascal Herb confirma à La Gacilly son étonnante progression en ne cédant, après un combat homérique, qu'à la sixième partie.


Photo L. Cherruault-Imapress

Matchs des prétendants : demi-surprise

Si Gary Kasparov (à dr.) s'est logiquement imposé face à Victor Kortchnoy (à g.) par 7 points à 4, il n'est pas sans étonnement qu'on a vu Symslov (62 ans!) l'emporter sur le Hongrois Ribli 6,5 à 4,5. Mais, on ne voit pas comment on pourrait échapper à un championnat du monde Karpov-Kasparov!



Le Trophée Jeux & Stratégie

Clubs, vous organisez un tournoi à IPR? Intégrez-le dans le « circuit » du *Trophée Jeux & Stratégie.* L'annonce du tournoi et les résultats seront publiés dans *J. & S.* et votre compétition sera dotée de lots supplémentaires.
Joueurs, vous participez à des tournois à IPR? Choisissez de préférence ceux du *Trophée Jeux & Stratégie.* Chacun d'eux sera doté de « prix J. & S. » : abonnements, pendules et même un prix que nous avons spécialement conçu à cette occasion : la malette du joueur d'échecs qui vous permettra de ne jamais vous séparer de l'indispensable matériel : l'échiquier et les pièces et bien sûr... la pendule!
Mais bien plus, à chaque rencontre, vous marquerez des points au classement du *Trophée Jeux & Stratégie 83-84.* A la fin de la saison, en septembre, de nombreux prix seront distribués dont le Trophée lui-même, un voyage prestigieux, une bourse pour participer à un tournoi à l'étranger... (Détails page 101).

deux champions dans le métro

La semaine « Le Métro en Échec » (du 29 novembre au 4 décembre dernier) à Paris fut un grand succès populaire, auquel contribua la présence de deux éminences du jeu d'échecs : Mikhaïl Tal (né en 1936) le champion du monde 1960-1961 et Boris Spassky (né en 1937) le champion du monde de 1969 à 1972.
Malgré un emploi du temps fort chargé et les nombreuses sollicitations dont les deux champions furent l'objet dans la capitale, ceux-ci voulurent bien répondre aux questions de notre chroniqueur :

Qui sera, d'après vous, le prochain champion du monde?
Tal : « Karpov ou Kasparov. »
Spassky : « Kasparov est le seul joueur à pouvoir inquiéter Karpov. Il ne lui sera toutefois pas facile de passer l'obstacle représenté par Kortchnoy (au moment de l'interview, le dissident menait 3-2) car son moral n'est pas à la hauteur de son immense talent. Sa façon de rechercher constamment le meilleur coup sans se contenter d'un bon coup est très éprouvante physiquement. »

En quelle année pensez-vous que la machine battra l'homme?
Tal : « J'espère que cela n'arrivera jamais! »
Spassky : « Je ne suis pas certain que cela arrive un jour. Le jeu d'échecs est beaucoup plus difficilement systématisable que le bridge ou les dames par exemple. »

Jouez-vous à d'autres jeux de réflexion? Jusqu'à participer à des tournois?
Tal : « Les jeux de cartes m'amusent et j'y joue volontiers avec des amis, mais pas au point de participer à des compétitions. »
Spassky : « Non. Je ne joue qu'aux échecs. Par contre, ma sœur est une joueuse professionnelle de dames en URSS. »

Nicolas Giffard

Tal à Auber

C'est dans les vastes dégagements de cette station du RER, que l'ancien champion du monde était opposé en simultanée à des dizaines de joueurs. Une animation chic et choc!


D.R.

quand lyon joue...

La Fédération des associations familiales du Rhône, Mercredi-Loisirs, a organisé avec le concours de la ville de Lyon, les 25-26 et 27 novembre derniers, Les Trois Jours de Loisirs. Montrer les loisirs? Une vraie gageure! Pourtant, le Palais des sports de Gerland était devenu, pendant ces trois jours, le temple des loisirs à la disposition du public. Exposition de jouets, centre de lecture, coin des arts graphiques, exhibition de modèles réduits, initiation à l'astronomie, démonstration de micro-ordinateurs (TI et TO 7) ... et bien sûr, les jeux!

Ils étaient pratiquement tous là : dames, échecs, go, Othello, wargames et jeux de rôle... Chacun son stand, chacun son animation, en vue de la Nuit du Jeu, le pôle d'attraction de ces trois jours, orchestrée avec beaucoup de chaleur par Jacques Marcellin... Près de deux cents joueurs se sont croisés entre 20 h (le samedi 26) et ... 9 h (le dimanche matin).

Tous les clubs présents (saluons au passage, les Paladins des Traboules, jeune club porté sur les jeux de rôle en français, le Warg's et ses animateurs pleins de patience pour l'initiation, le Bénédictine Game club qui lança une partie de *Civilization* qui dura près de six heures) proposaient au public de disputer des parties, « comme ça », pour le plaisir : du tarot au Jarnac, du Monopoly à *Aftermath.* La fête quoi! On changeait de tables, on découvrait d'autres jeux, d'autres partenaires, ... le tout dans la bonne humeur!

Mon coup au cœur de cette Nuit du Jeu fut cette démonstration d'*Excalibur,* proposé par le K.R.A.C. (Kriegspiel Rhône-Alpes Club). C'est un wargame avec figurines (règle de base de La Flèche et l'épée) que le club a enrichi de quelques règles particulières de D & D (caractéristiques et personnages fantastiques médiévales). Une symbiose superbe ...

A la Nuit du Jeu succédait, le grand tournoi de tarot animé par notre ami Emmanuel Jeannin-Naltet, qui, déjà la veille, avait « fait bridger » toute la soirée une centaine de personnes au club PLM-Grenette.

Un seul regret : les prochains Trois jours de Loisirs n'auront lieu que dans trois ans...

Maryse Raffin

En public : une partie de Civilization de 6 heures!



Oscars de la Villette

En avril dernier (voir le n° 21), l'Établissement public du Parc de la Villette lançait son premier concours pour récompenser les meilleurs « jeux et jouets à caractère scientifique et technique ».

Le label « à caractère scientifique et technique » avait de quoi déconcerter les candidats... Fallait-il penser « le but du jeu est à caractère... » ou « le matériel et la composition du jeu sont à caractère.. » Finalement le jury lui-même n'a pas vraiment tranché, les éditeurs non plus d'ailleurs, comme l'a montré la diversité des quelque quarante jeux qui concourraient à l'Oscar... A notre avis, peut-être l'an prochain faudra-t-il commencer par définir ce « caractère » et sans doute tenir compte du distinguo entre JEU et JOUET...

Trois oscars ont été décernés, à :

– *Synthétia*, logiciel de Vifi-Nathan, pour TO 7. Apprendre la musique et la « construire »...

– *Petit Mozart*, jeu électronique de France Jouets. Pour apprendre la musique (à partir de 4 ans!).

– *Dictionnaire électronique de poche* de Berchet. Une aide aux cruciverbistes à partir de mots croisés codés, parus dans certains magazines.

Trois jeux/jouets (?) employant l'électronique, dont deux pour « apprendre la musique »...

Le jury a tenu à préciser qu'il ne fallait pas voir dans ce choix autre chose qu'une coïncidence. Les amateurs d'autres formes de jeux pourront, quand même, être déçus. Espérons que, dès le second Oscar, annoncé bientôt, les jeux présentés permettent d'avoir des lauréats dans un domaine plus large. Peut-être le sang neuf viendra-t-il des inventeurs indépendants, qui seront, cette fois, admis à participer.

Quoi qu'il en soit, nous ne pouvons encore que nous réjouir de voir l'Établissement de la Villette s'intéresser aux jeux, voire de favoriser leur développement.

• Le Musée du Parc de la Villette a co-produit avec la Fondation 93, le « Bus Informatique » qui a pour but d'offrir au public un premier contact avec l'informatique. Outre un robot domestique et un système vidéo, sont disponibles dix configurations de micro-informatique et de nombreux logiciels (jeux et programmes éducatifs...)

Une « séance », présentée par un informaticien, dure environ une heure trente pour une quinzaine de personnes à chaque fois. Ce bus sillonnera la région parisienne : à Bobigny en janvier, à Aubervilliers en février... Ce bus peut être loué par les collectivités.

Mission du Musée national des sciences et de l'industrie, Olaf Malgras, 211, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

Le livre concours...

Les concours à base d'énigme policière proposés par la T.V. américaine recueillent toujours un très grand succès. *Qui a tué la famille Robins?* (éditions du Rocher) en est directement issu. Il s'agit, avant toute chose, d'un exercice de lecture : toutes les pièces de l'enquête sont dans le récit. On peut même considérer qu'il s'agit d'un véritable jeu littéraire, car les auteurs, Bill Adler et Thomas Chastain ne nous proposent pas un roman-prétexte, mais un véritable roman!

Pour gagner, il faut donc savoir lire un énoncé sous la forme romanesque, afin de classer méthodiquement les informations qu'il contient. Au bout du compte, il y a cinquante mille francs pour qui démêlera l'écheveau... ou plus exactement pour l'un de ceux qui le démêlera. Car, comme c'est souvent le cas dans ce type de concours, il sera procédé à un tirage au sort.

(Qui a tué la famille Robins?, éditions du Rocher, 45 F).



Bon de commande

à découper ou recopier et adresser à Jeux & Stratégie, 5 rue de la Baume 75008 PARIS.

Je désire recevoir ..... exemplaires du jeu Fief au prix spécial de souscription : 120 F (étranger 144 F).

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux & Stratégie par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat-lettre.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

LES JEUX DE LA GUERRE ET DE L'INFORMATIQUE

Peut-on déclencher la 3e guerre mondiale avec un micro-ordinateur et un téléphone? Sans doute pas et de toutes manières, il y a certainement mieux à faire! Alors, il est temps de vous entraîner au « piratage ».

Le film de John Badham, *War Games,* distribué par la C.I.C., et présenté sur les écrans français depuis le 14 décembre, illustre avec brio une des multiples facettes de l'angoisse atomique : le risque de déclenchement accidentel de l'apocalypse nucléaire. Le réalisateur de *La fièvre du samedi soir* reprend donc un thème classique, déjà traité avec succès dans *Docteur Folamour* par Stanley Kubrick.

Dans le film de Kubrick, l'énorme machinerie, qui préside à la riposte nucléaire massive, semble parfaitement huilée. Le grain de sable qui vient tout compromettre et déclenche finalement le feu d'artifice nucléaire, c'est tout simplement le facteur humain : la folie d'un responsable militaire qui paraissait au-dessus de tout soupçon. Dans *War Games,* c'est l'informatisation à outrance qui est tenue pour responsable. Le grain de sable est ici un lycéen passionné d'informatique et surtout de télématique.

Grâce à un « modem » (système de liaison ordinateur/réseau téléphonique) il peut contacter d'autres ordinateurs, tenter de trouver les mots de passe qui en préservent l'accès, et se promener dans les banques de données plus ou moins confidentielles. Bref, il se comporte comme des milliers d'Américains de son âge qui vivent la télématique comme un grand jeu d'aventure. Au hasard de ces périgrinations, il trouve le moyen d'accéder à l'ordinateur de son lycée et de modifier les notes catastrophiques de son bulletin scolaire informatisé. Le mot de passe? Comme dans la réalité, il le trouve inscrit sur une tablette, à peine cachée, non loin du bureau du directeur du Lycée.

Apprenant incidemment la création d'une nouvelle société de jeux vidéo, le héros du film concentre tous ses efforts sur le moyen d'accéder sans payer, au nouvel ordinateur de jeu. A l'aide d'un tout petit programme, son micro-ordinateur teste tous les numéros de téléphone de la zone concernée. A défaut d'être raffiné, son système de « perçage » du réseau informatique semble être efficace puisqu'un contact est établi avec un ordinateur et que celui-ci propose une liste de jeux. Victoire! Le lycéen choisit ce qui lui semble être un wargame : *« guerre thermonucléaire totale »...* Encore faut-il trouver le mot de passe qui lance le programme!

Après une enquête minutieuse, qui est l'occasion pour le réalisateur de brosser quelques portraits inquiétants d'informaticiens dont la mémoire vive frise la surchauffe, il trouve enfin le code et le jeu peut commencer. Comme dans le plus classique des wargames, il choisit un camp, en l'occurrence celui de l'Union Soviétique. L'ordinateur prendra les États-Unis. Quelles sont les premières villes à rayer de la carte? Heu... disons Seattle et Las Vegas!...

Au même moment, au NORAD (North American Air Defense Command), dans le centre nerveux commandant la mise à feu de tous les missiles nucléaires américains, c'est l'alerte générale!

Le colossal ordinateur du NORAD annonce que huit missiles soviétiques foncent vers les États-Unis, avec pour objectifs, les villes de... Seattle et Las Vegas. Les bombardiers US décollent; les systèmes de mise à feu des missiles balistiques sont activés. Il ne reste plus qu'à prendre l'ultime décision : celle d'appuyer sur le bouton...

Non! Vous n'apprendrez pas ici la suite, mais allez plutôt la découvrir dans le film... Mais vous l'aurez bien sûr déjà compris, le héros est entré en contact avec un ordinateur de l'armée, dont la tâche est de simuler la troisième guerre mondiale à partir de données provenant du monde entier.

Outre le « péril atomique », le scénario du film développe un thème qui n'est pas près de passer de mode et que les sociologues de tous les pays appellent « délinquance informatique ». Si celle des « cadres » est la plus importante, celle des moins de vingt ans est la plus spectaculaire. Les « micro-kids » (les petits génies de la micro-informatique) font beaucoup parler d'eux aux États-Unis. Trop sans doute, au moment même où sort le film, pour ne pas y voir une opération publicitaire. Cela dit, le problème reste entier et tout semble indiquer que le « déplombage » des protections informatiques et le piratage des réseaux deviendront, qu'on le veuille ou non, un des passe-temps les plus courants de la fin des années 80.

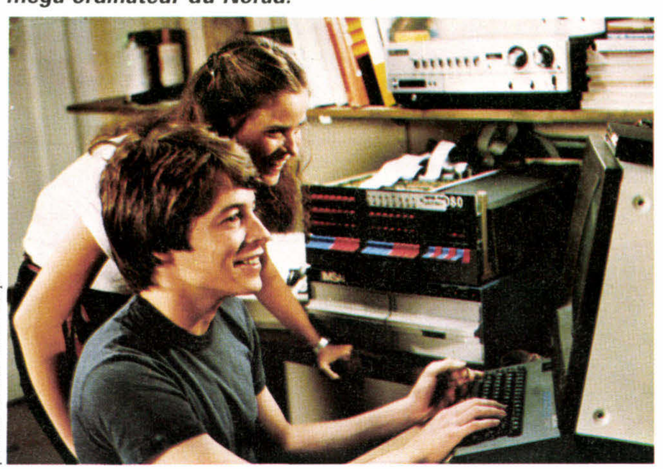
Le scénario proposé par *War Games* est-il pour autant réaliste? La réponse est non. Quand bien même il existerait des ordinateurs militaires aussi sophistiqués que celui qui est présenté dans le film – ce qui n'est pas le cas – il ne serait pas possible de les joindre à l'aide d'un

micro-ordinateur doté d'un modem. La raison est d'une bien banale simplicité : les systèmes les plus confidentiels ne sont pas reliés au réseau téléphonique ! On se demande d'ailleurs pourquoi ils le seraient, quand il existe des réseaux câblés privés (« non commutés » au réseau téléphonique public) et d'excellents réseaux hertziens.

Deuxièmement, les mots de passe (type « sésame ouvre-toi ») se font rares, c'est le moins que l'on puisse dire. Ils sont remplacés par des codes numériques évolutifs réglés simultanément dans les machines que l'on désire relier. L'exemple le plus simple, mais peut-être le moins connu, est le système informatisé qui relie une fusée en vol et l'appareil au sol destiné – le cas échéant – à la détruire en vol. L'émetteur d'impulsions de destruction et le récepteur placé dans la fusée sont tous deux réglés au sol à l'aide d'une horloge atomique. Les deux appareils créent la même ribambelle de chiffres au même moment et ce code secret change... un million de fois par seconde! C'est dire que ce qui a vraiment été conçu avec un souci de protection maximale est réellement solide.

Mais, peut-être, reste-t-il une faille? Quelque chose de tellement « gros » que personne n'y a pensé. C'est dans cet esprit que les états les plus informatisés ont mis sur pied des équipes très très spécialisées, dont la tâche unique est de se procurer par tous les moyens imaginables – qui ne mettent pas en danger la vie d'autrui – le plus possible de renseignements informatiques « classifiés » (de confidentiel à « top secret »). Cela va de la collecte des corbeilles à papier par de fausses femmes de ménage (corbeilles où peuvent traîner de précieux listings !), à la création de fausses sociétés de destruction de documents, en passant bien sûr par tout ce qui peut se faire à partir d'un clavier d'ordinateur.

LA PUCE QUI FAIT TREMBLER LE GÉANT : ***ou les « micro-kids » (à gauche) qui réussissent à perturber le mega-ordinateur du Norad.***





photos United Arist Corp.

NOS JEUX : FERIEZ-VOUS UN BON PIRATE?

Indéniablement, après avoir vu *War Games,* on a des fourmis dans les doigts, et plus que jamais « l'appel du clavier » se fait sentir. Pour ne pas vous laissez en manque, votre revue préférée a concocté pour vous une sorte d'entraînement – un « prêt-à-déplomber » – qui devrait, nous l'espérons, vous mettre dans l'embarras, ne serait-ce qu'un moment. Nous l'avons appelé *Déplombage.*

Pour ceux qui n'ont pas de micro, mais sont fanas de jeux de déduction, *Jour J* devrait convenir.

Mais d'abord pour tous, la signification des instructions BASIC utilisées dans les listings proposés ci-dessous :

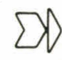
REM ne sert qu'à annoter un listing.
FOR I ... NEXT I : ce sont les instructions qui servent à former une boucle dans le programme. Ici, les lignes 30, 40 et 50 sont lues 12 fois
FOR I = 1 TO 12 : « pour une valeur de I que tu vas faire varier de 1 à 12 » ;
NEXT I : prends la valeur de I suivante et refais une boucle
READ A : vas chercher la valeur numérique (suivante) placée dans la ligne qui commence par DATA et appelles-la A, ne serait-ce que temporairement ;
B = 2 : B est une variable numérique définie par ce qui suit le signe égale.
CHR$ (66) : prends la lettre ou le chiffre correspondant au Code international ASCII". Exemple CHR$ (65) = A (la lettre A) CHR$ (66) = B; CHR$ (49) = 1; CHR$ (50) = 2 (le signe typographique 2); (lire « C,H,R dollar de 66 » ou mieux « C,H,R dol ») ;
VAL : les valeurs numériques rencontrées dans une phrase ne doivent plus être considérées comme des signes typographiques, mais pour ce qu'elles valent ;
PRINT : affiche à l'écran ce qui suit PRINT ;
INPUT A$: attends que je tape une phrase et garde-la en mémoire toute entière sous le nom de A$, une fois que j'aurai appuyé sur la touche RETURN ;

INPUT A : attends que je tape une valeur numérique et garde-la en mémoire sous le nom de A, quand j'aurai tapé sur RETURN ;
D = C/A « divise C par A et appelle le résultat D » ;

MID$ (A$, 5, 3) : dans la phrase appelée A$, à partir de la 5e lettre, donne-moi trois lettres (la 5e, 6e et la 7e). Il peut s'agir de tout signe typographique ;

ASC (« X ») : (inverse de CHR$) donne-moi le code numérique international correspondant à la première lettre que tu rencontres. Exemple ASC (« A ») = 65 ;

IF... THEN : si la condition placée après IF (si) est réalisée alors effectue ce qui suit THEN, sinon exécute la ligne numérotée suivante ;
GOTO 180 : va à la ligne 180.



DÉPLOMBAGE

Vous venez d'accéder à une banque de données interdite au commun des mortels. Le programme vous demande de taper un code (« donnez code ») puis une valeur numérique (« donnez numéro »). Le programme répond « code erroné – habilitation refusée » si vous n'avez pas tapé ce qu'il fallait, puis repose les mêmes questions. Vous parvenez à accéder au listing que nous vous proposons.
A vous de vous débrouiller pour obtenir la réponse « accès autorisé », après avoir relancé le programme. Ce programme « passe » sur 95 % des micros (à l'exception notable du *ZX 81*, qui n'a pas adopté le code international ASCII).

```
10 REM    ----(DEPLOMBAGE)----
20 FOR I = 1 TO 12
30 READ A
40 B = A + ( VAL ( CHR$ (55)) * 1
   0)
50 A$ = A$ + CHR$ (B)
60 NEXT I
70 PRINT "DONNEZ CODE >";
80 INPUT C$
90 PRINT "NUMERO ";
100 INPUT C
110 D = C / A
120 FOR I = 1 TO 12
130 B$ = B$ + MID$ (A$,I,D) + CHR$
    ( ASC ("BLABLA") / 2 - 1)
140 NEXT I
150 IF B$ = C$ THEN GOTO 180
160 PRINT "CODE ERRONE - HABILIT
    ATION REFUSEE"
170 GOTO 70
180 PRINT "ACCES AUTORISE"
190 DATA -3,9,8,0,3,-2,-1,8,14
    ,3,-1,6
```

JOUR J

Depuis plusieurs semaines, vous tentez de vous mettre au clavier d'un ordinateur qui recèle de précieuses données pour votre service de renseignements. L'observation assidue de la personne qui se sert de la machine vous a appris qu'il « entrait » chaque jour un mot de passe différent. Sauf exception, il ne consulte que rarement son agenda au moment où il effectue cette opération. Il compose le code d'après la date du jour, c'est une certitude.
Dans sa corbeille à papier, vous découvrez les débris d'un listing qui pourrait bien contenir la solution à votre problème, mais il en manque des morceaux. Vous avez également pu vous emparer d'un agenda sur les pages duquel figurent, à certaines dates, quelques indications codées.
Aujourd'hui, le 15 janvier, le responsable de la machine est absent; il a la grippe. C'est une occasion rêvée! Quel code devez-vous taper pour entrer en communication avec l'ordinateur?

LUNDI (09) Septembre 24 — WIT68

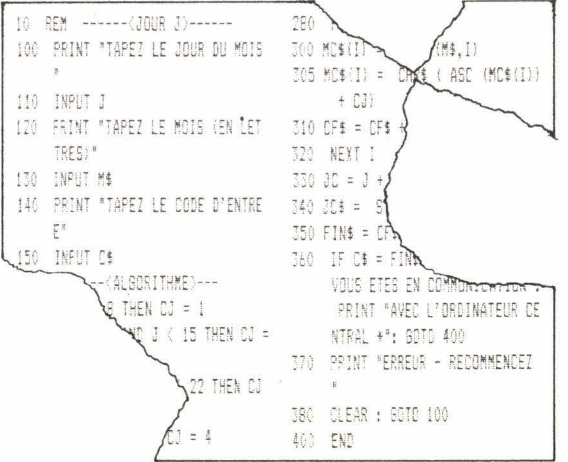
DIMANCHE (10) Octobre 2 — PDU13

LUNDI (10) Octobre 10 — QEV32

JEUDI (11) Novembre 17 — QRY50

DIMANCHE (12) Décembre 11 — FGE33

VENDREDI (12) Décembre 16 — GHF49



```
10  REM  ------(JOUR J)------
100  PRINT "TAPEZ LE JOUR DU MOIS
     "
110  INPUT J
120  PRINT "TAPEZ LE MOIS (EN LET
     TRES)"
130  INPUT M$
140  PRINT "TAPEZ LE CODE D'ENTRE
     E"
150  INPUT C$
    --(ALGORITHME)---
    8 THEN CJ = 1
    ND J < 15 THEN CJ =
    22 THEN CJ
    CJ = 4
280
300 MC$(I) =     (M$,I)
305 MC$(I) = CHR$ ( ASC (MC$(I))
     + CJ)
310 CF$ = CF$ +
320  NEXT I
330 JC = J +
340 JC$ =  S
350 FIN$ = CF
360  IF C$ = FIN
     VOUS ETES EN COMMUNICATION "
     PRINT "AVEC L'ORDINATEUR CE
     NTRAL *": GOTO 400
370  PRINT "ERREUR - RECOMMENCEZ
     "
380  CLEAR : GOTO 100
400  END
```



Vous avez dit enfantin?... Tant pis pour vous. La solution aux deux jeux paraîtra dans le prochain numéro.

Michel Brassinne ●

menez l'enquête

L'investigation policière, du moins telle qu'elle est présentée à travers la littérature et le cinéma, ne manque pas de raisons de se ranger dans la grande famille des jeux de réflexion. Peut-on lui dénier de mettre en scène l'observation analytique, la logique et le calcul tactique d'une part, la spéculation psychologique, l'intuition et le sens stratégique d'autre part? Sans oublier la part du hasard.

Il n'est pas étonnant de voir les jeux de société eux-mêmes s'emparer du thème du détective, à commencer par le maître incontesté, le célèbre locataire du 221 B Baker Street. Guy Konopnicki analyse ce retour en force de Sherlock Holmes (page 22).
Mais nous vous proposons aussi de commencer immédiatement à jouer à l'enquêteur. A travers un jeu d'aventure de Philippe Fassier où vous devez retrouver une malheureuse jeune fille (page 26), un mini-jeu de rôle de Michel Brassinne qui vous entraînera, détective privé, dans les lieux malfamés de Pigalle (page 29), notre logiciel où vous serez sur les traces d'un fugitif mené par votre calculatrice, votre « micro » ou même un ami (page 38), et enfin un vrai jeu policier « grandeur nature » de Michel Serrat, un « Killer » à l'envers en quelque sorte (page 32).
Et nous avons profité de ce « dossier », pour vous proposer deux petits jeux supplémentaires.
Le premier est une simple question qui vous permettra de tester votre sens de l'observation. Une anomalie indiscutable s'est glissée dans le dessin de la couverture. Trouvez-la!
Le deuxième mettra à l'épreuve votre culture dans le domaine du « polar ». Dans les pages qui suivent, vous trouverez les dessins de vingt détectives plus ou moins célèbres de la littérature, du cinéma ou de la télévision. Un détail précis ou simplement le « style » doivent vous permettre de les identifier. Retrouverez-vous le nom de ces personnages, numérotés de Q1 à Q20, à commencer par le fumeur de pipe bien français que vous voyez ci-dessous (solution page 103)?
Mais pour réveiller vos « petites cellules grises », Claude Lacroix vous invite tout de suite à résoudre deux énigmes : « Le meurtre d'Auguste Rusto » et « Les cinq vieilles dames ».
La question finale est évidemment « Qui a tué? ». Mais il s'agit avant tout de reconstituer intégralement les faits à partir des nombreux indices qui se cachent dans les dessins. Pour vous mettre sous la voie, essayez de trouver les réponses à la liste de questions que vous trouverez à la fin des énigmes.


Q1

le meurtre d'Auguste Rusto

Les dernières acrobaties financières d'Auguste Rusto, directeur de la Société industrielle et commerciale avaient défrayé la chronique et suscité la méfiance des milieux bancaires. Ceux-ci refusaient en effet de soutenir son projet Neptune (un hôtel super luxe avec piscine privée dans chaque chambre) sans avoir préalablement examiné les comptes de la SIC.
C'est pourquoi, il avait invité pour le week-end son comptable Chouniard, ses livres et ses dossiers en sa maison de campagne. Les deux hommes devaient passer tout le dimanche sur les comptes, pour les rendre « présentables ».
Étaient également présents au dîner de ce samedi fatal, Évelyne, la seconde épouse de Rusto, une frêle jeune femme, à la beauté délicate; Bernard, fils du premier mariage d'Auguste qui vivait aux crochets de son père; et Alphonse Vernay du Vernoy, un notable local, associé de Rusto.
Ce dernier, couvert de dettes,

inquiet pour ses investissements, souhaitait rompre l'association et récupérer son argent. Il exigeait de voir les comptes, mais Rusto ne voulait rien entendre et une vive altercation s'ensuivit. Du Vernoy se leva de table furieux et quitta la maison en proférant des menaces.

Énervé par l'incident, Rusto fut odieux tout le reste de la soirée; il ne cessait d'asticoter son fils *« un moins que rien qui ne pense qu'à boire et à jouir par avance de sa part d'héritage »*, de tarabuster sa femme, *« une secrétaire qui a trop bien réussi; je parie qu'elle a un amant »*, d'embarrasser Chouniard *« j'ai toute confiance en vous Chouniard, et vous me succéderez bientôt à la tête de la SIC, vous qui avez passé votre diplôme de comptable à Fleury-Mérogis! Mais, si ces comptes ne sont pas clairs, vous retournerez à cette école, haha! »*

Prétextant une migraine, la belle Évelyne mit fin à la soirée en allant se coucher.

La première neige tomba dru de minuit à deux heures du matin.

Le matin, Auguste Rusto gisait dans son bureau fermé à clé, le crâne fracassé.

Interrogés par le commissaire Dubourg, les suspects déclarèrent tous n'avoir rien entendu.

Évelyne : *« j'avais pris deux somnifères en me couchant vers onze heures. La maison aurait pu s'écrouler sans que je me réveille »*.

Chouniard : *« j'ai couché dans la petite chambre du fond et le vent couvrait tous les bruits de la maison »*.

Bernard : *« alors que je sortais boire un dernier verre au bar de l'hôtel des Veneurs, Chouniard suivait mon père dans son bureau. Lorsque je suis rentré vers deux heures, il devait encore s'y trouver. La fenêtre du bureau était éclairée. »*

Chouinard : *« Certes non. Rusto m'a congédié aussitôt; il ne voulait plus entendre parler de la SIC avant le lendemain et désirait par dessus tout se détendre un moment seul avant de se coucher. La soirée avait été plutôt pénible; et Bernard l'avait mis hors de lui, en lui réclamant de l'argent pour sortir »*.

Le regard fuyant, Bernard avait détourné la tête, et déclaré d'un ton veule : *« Bah... ne nous énervons pas... on voit bien qu'il s'agit d'un crime de rôdeur... »*

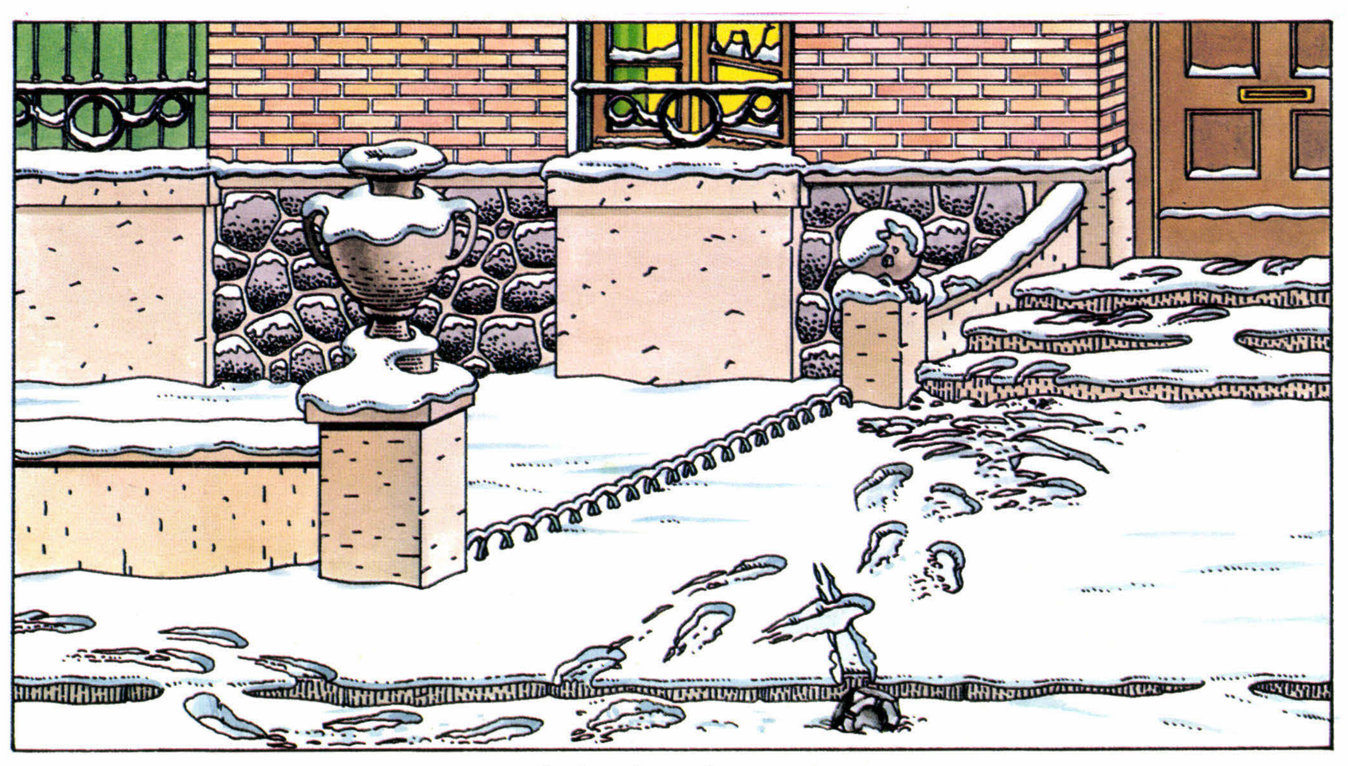
Quant à Du Vernoy, on n'avait pas pu le trouver dans les premières heures de la matinée.

Pourriez-vous, à la place de Dubourg, résoudre l'énigme de la mort de Rusto? Pour vous mettre sur la voie, essayez de répondre la série de questions qui suit (par oui ou par non); elles vous mèneront à la solution... logiquement.

QUESTIONS

	OUI	NON
1. Les hôtes de la maison pouvaient-ils entendre ce qu'il se passait dans le bureau?	☐	☐
2. Rusto avait-il des raisons de soupçonner sa femme?	☐	☐
3. Les quatre suspects avaient-ils des raisons de commettre le crime?	☐	☐
4. Le crime a-t-il eu lieu avant minuit?	☐	☐
5. Le carreau de la fenêtre a-t-il été cassé de l'extérieur?	☐	☐
6. Le tapis a-t-il été déplacé accidentellement?	☐	☐
7. De quelle couleur est l'encre dans le stylo de Rusto?	☐	☐
8. La porte du bureau a-t-elle été fermée de l'intérieur?	☐	☐
9. L'assassin a-t-il laissé des traces dans la neige?	☐	☐
10. L'assassin cherchait-il de l'argent?	☐	☐
11. Rusto a-t-il examiné les dossiers?	☐	☐

12. Qui a tué Rusto?



solution dans deux mois


1982
SIC



Q2

les cinq vieilles dames

Agathe, Berthe, Clarisse, Daphné et Estelle se réunissaient deux fois par semaine dans la maison où Berthe vivait avec sa sœur cadette (elles étaient vieilles filles toutes deux), pour des « thés littéraires ».

La sœur de Berthe et ses amies (deux veuves et une divorcée) auraient préféré que ces après-midi soient consacrées au bridge, mais Berthe était d'autant plus inflexible, qu'elle était la seule des cinq vieilles amies à ignorer les règles de ce jeu. *« Ma maison n'est pas un tripot »* disait-elle !

Les cinq amies étaient gourmandes et avaient chacune ses goûts, ses manies, ses particularités... Tandis que Berthe déclamait du Lamartine, Agathe, Clarisse et Estelle se livraient à diverses occupations.

L'une faisait des mots croisés, pendant que l'autre tricotait et que la troisième égrenait son chapelet. La cruciverbiste était la plus jeune des trois et tenait à sa tasse blanche. Mais Agathe, qui avait la même tasse que Clarisse était plus âgée que la tricoteuse.

Une seule des cinq prenait de la verveine nature, alors que les quatre autres prenaient du thé, mais chacune différemment; la sœur de la victime prenait du thé au lait, tandis que la divorcée le prenait nature.

L'une des deux veuves assises face à face, ajoutait à son breuvage trois gouttes d'un médicament pour le cœur, quant à la tricoteuse, elle raffolait autant de menthe que Berthe de miel, de pâtes de fruits et de fruits confits.

C'est pourquoi, Berthe se faisait une joie de déguster le cake bourré de fruits confits, que la divorcée avait acheté chez le pâtissier. Celle-ci, l'ayant déposé à la cuisine dans son carton enrubanné, était venue aider à mettre la table et servir les tasses de thé. Agathe, chassant le chat de ses genoux, avait été chercher un plat pour le gâteau. Voyant cela, Berthe avait dit d'un ton sec : *« j'espère que tu vas te laver les mains, je ne veux pas que le cake sente le chat ! »*

Agathe avait d'abord ignoré ces propos, puis, comme Berthe insistait, elle était sortie de la cuisine, en déclarant : *« prépare-le donc toi-même ! »* Les lèvres pincées, Berthe se dirigea vers la cuisine. A cet ins-

tant, celle qui fumait s'aperçut que Berthe avait la tasse de Daphné, et les breuvages n'étaient pas encore versés. Elle corrigea rapidement cette erreur à l'insu de celle qui buvait dans une tasse à fleurs et qui rebouchait sa fiole de médicament. Clarisse venait de verser le thé, lorsque Berthe revint de la cuisine et posa le gâteau sur la table. Elle reprit place à table, armée de la pelle à gâteau; et grimaçant, se plaignit d'une crampe d'estomac. *« Buvez votre thé,* lui dit la cruciverbiste, en lui servant une large cuillerée de miel, *ça passera ! »*

« J'aimerais que nous reparlions de bridge, continua-t-elle, très vite, profitant de ce que Berthe qui buvait une gorgée de thé ne pouvait l'interrompre, *j'aimerais tant vous apprendre... j'ai apporté des cartes, et... »*

« Rhaa », fit Berthe en lâchant sa tasse de thé au miel. Lorsqu'elle s'écroula en renversant sa chaise et mourut, aucune des dames n'eut à feindre l'émotion et l'étonnement; la meurtrière, elle-même, était surprise...

Tandis que l'une d'elles appelait à l'aide le voisin, les deux autres aidaient leur amie cardiaque à se remettre d'un malaise bien compréhensible.

Le voisin, coïncidence, était le commissaire Dubourg, et il eut bien du mal à démêler les déclarations confuses des quatre amies. Il appela le médecin qui diagnostiqua un malaise cardiaque et une mort par empoisonnement.

Dubourg fit relever des empreintes sur les tasses de thé et il s'apprêtait à tout faire emporter pour analyse au laboratoire. Il s'attarda pour prendre des notes, et c'est au moment où le chat vint ronronner sur ses genoux, qu'il comprit qu'il avait la solution sous les yeux et vit ce que vous pouvez voir.

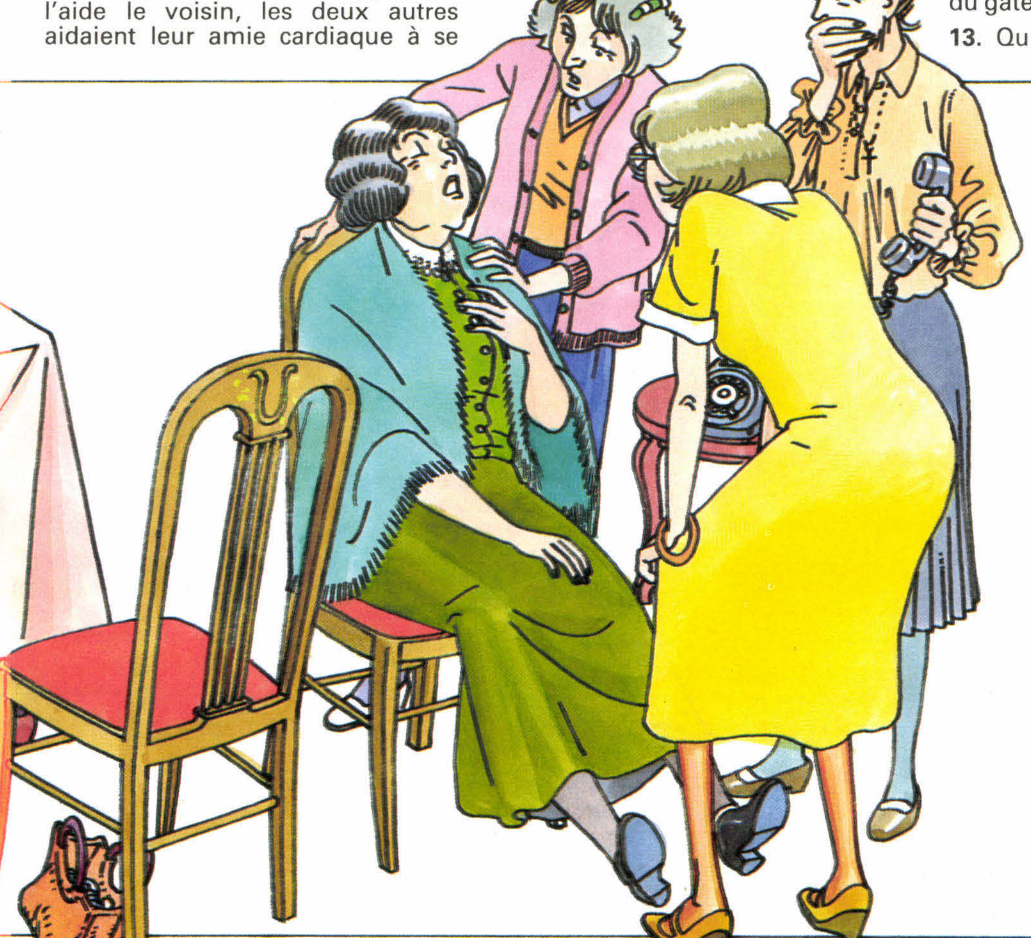
Décidément, pensa-t-il, ces quatre-là ne joueraient jamais au bridge ensemble...

A vous maintenant de résoudre l'énigme. Voici douze questions auxquelles vous devrez répondre par oui ou par non... afin d'atteindre la treizième qui doit vous permettre de trouver le nom de la coupable...

QUESTIONS :

	OUI	NON
1. Clarisse fait-elle du tricot?	☐	☐
2. Agathe fait-elle des mots croisés?	☐	☐
3. Berthe est-elle la sœur de Daphné?	☐	☐
4. Estelle est-elle divorcée?	☐	☐
5. Daphné prend-elle du thé à la menthe?	☐	☐
6. Les deux sœurs sont-elles assises côte à côte?	☐	☐
7. La divorcée a-t-elle mis le gâteau sur le plat?	☐	☐
8. La cruciverbiste a-t-elle échangé les tasses?	☐	☐
9. Le gâteau a-t-il été découpé à table?	☐	☐
10. La cardiaque a-t-elle pris un médicament?	☐	☐
11. La tasse de thé était-elle empoisonnée?	☐	☐
12. Berthe convoitait-elle particulièrement une part du gâteau?	☐	☐

13. Qui a tué Berthe?



solution dans deux mois

le retour de Sherlock Holmes

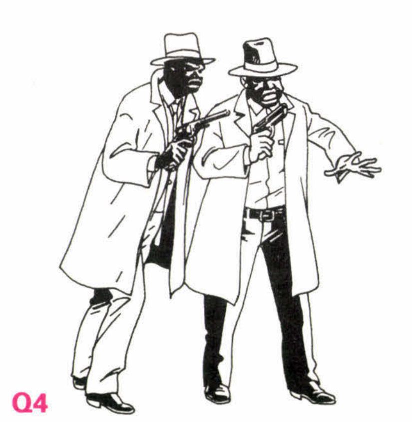
Conan Doyle avait fait disparaître Sherlock Holmes à la fin de sa première aventure. Ce furent ses lecteurs qui le forcèrent à le ressusciter. Aujourd'hui, plus de cinquante ans après la mort de son auteur, le grand détective fait un nouveau come-back. Et cette fois-ci, grâce aux jeux !

Q3

Les personnages de Conan Doyle font partie du langage familier, c'est élémentaire. Le nom du détective de Baker Street s'utilise depuis longtemps comme un nom commun : pour parler d'un individu doué d'une puissance de déduction, on dit *UN* Sherlock Holmes. On ne dit pas de la même manière *un* Maigret, *un* Nestor Burma, *un* Philip Marlowe. On ne dit même pas, ce qui serait pourtant justice, *un* Hercule Poirot.

Si Sherlock Holmes atteint ce statut, ce n'est pas l'effet du hasard : Conan Doyle, seul de tous les auteurs policiers, donne aux découvertes de son héros un statut quasi mathématique. Les grands détectives du roman noir américain travaillent au hasard. La chance tombe du ciel au milieu du roman et le récit compte plus que l'enquête policière. Toute la différence entre l'œuvre de Sir Arthur et celle des maîtres américains réside dans cette démarche. Dashiell Hammet, Horace Mac Coy, Raymond Chandler et même James Hadley Chase n'avaient aucune vocation policière, ils étaient avant tout des romanciers.

L'écriture, la sociologie du crime, le jeu du personnage suffisaient au roman. L'enquête en elle-même n'était qu'un prétexte. Du strict point de vue de la littérature et du plaisir de lire, cette démarche surclassait toutes les autres. On retrouvait à peu près la même chez les auteurs français, Léo Malet et Simenon; et même si Maigret ne laisse rien au hasard, ses solutions ne résultent pas d'une démonstration mathématique : le comportement du meurtrier, les fautes qu'il commet en affrontant le commissaire sont décisives au moment du dénouement. Quant à la très sainte Agatha Christie, il faut pour devancer son héros dans la solution des énigmes, avoir l'œil suspicieux de la vieille dame. L'indice n'est pas celui qu'utilise d'ordinaire le policier, c'est le petit détail, le comportement anormal, le vice caché du gentleman : le regard d'Agatha Christie, c'est celui de la concierge et de la dame de l'étage au-dessus. Cela ressemble à du Conan Doyle, mais ce n'est pas du Conan Doyle.



Q4



En livre-jeu : la première enquête de Holmes.

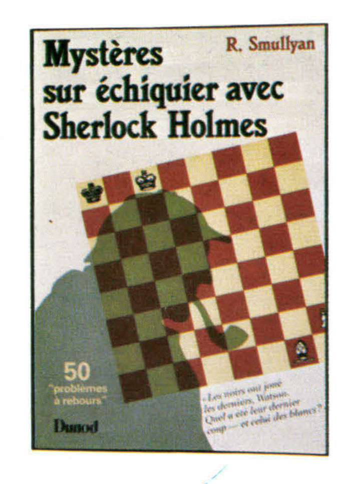
Pour symboliser la méthode scientifique du détective, il n'est qu'un héros possible et c'est Holmes. Pour Sir Arthur, c'est là un étrange destin. Passionné de spiritisme et de sciences occultes, auteur de romans et de nouvelles fantastiques, Conan Doyle a enfanté Sherlock Holmes par accident. La silhouette londonienne n'était conçue que pour un seul roman d'une centaine de pages, *Une étude en rouge.* Sir Arthur s'intéressait moins, dans cette affaire, aux exploits du couple Watson-Holmes qu'aux mystérieuses activités de la secte des Mor-

mons. Et même, du point de vue de l'occultisme, à l'élucidation des mystères du christianisme par la méthode des Mormons.

La véritable enquête de Conan Doyle n'est pas sur le point de trouver une conclusion, elle pourrait avoir pour titre : comment se fait-il que les États-Unis, terre de la rationalité industrielle, avant-garde technologique et scientifique du monde occidental, ne cessent de produire des milliers de sectes passionnées d'irrationnel et d'occultisme. Maintenant que les Mormons possèdent l'un des plus gros ordinateurs de la planète, Conan Doyle écrirait bien autre chose que cette *Étude en rouge!* Le produit principal de l'œuvre a donc été parfaitement involontaire : Sir Arthur avait tué Sherlock Holmes à la fin du récit. Cependant, le personnage rencontra un succès tel qu'une manifestation de lecteurs obligea l'auteur à mettre aussitôt en scène une résurrection de Sherlock Holmes. Fait unique dans les annales de la littérature, un personnage considéré comme secondaire par son auteur a été imposé par le public. A partir de ce moment, Conan Doyle a considéré Sherlock Holmes comme une obligation de rationalité.

Trouver le criminel par déduction, par une analyse scientifique, c'est toujours le rêve du grand public. Et ce rêve revêt une casquette à double visière, manie plus volontiers la loupe que le colt, il est tour à tour logicien, chimiste, graphologue et c'est surtout, avec l'aide du Docteur Watson, un instituteur. Car Sherlock Holmes explique dans le moindre détail le sens de ses découvertes et il indique la méthode qui permet d'y parvenir. Il était donc inévitable qu'il apparaisse, tôt ou tard, dans le domaine des jeux de réflexion. Sans doute faut-il établir ici le statut de ces jeux : si toute enquête policière s'alimentait de cette absolue rationalité qui charpente l'œuvre de Conan Doyle, et plus encore, les jeux qui en découlent, le crime aurait depuis longtemps disparu.

Sir Arthur écrivait à une époque bien précise : au début de ce siècle, la police disposait pour la première fois d'éléments scientifiques de repérage des meurtriers. A commencer par les plus simples : la photographie, la précision des mesures anthropométriques. Holmes évalue la taille d'un meurtrier avec l'empreinte de son pied. C'est aujourd'hui une banalité, mais la découverte anatomique qui fonde ce calcul n'est pas utilisée systématiquement quand Conan Doyle écrit. De même, les travaux de chimiste auxquels se livre Holmes, les relevés balistiques ou la précision des



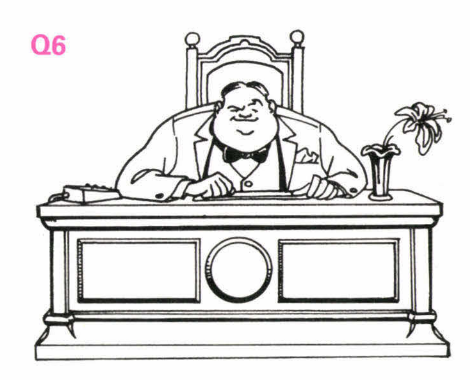
Quand des problèmes d'échecs se révèlent de véritables énigmes policières.

autopsies sont alors des nouveautés absolues. On pouvait penser à cette époque, que la multiplication des moyens scientifiques rendraient un jour la police infaillible. Les moyens de Holmes relèvent aujourd'hui du petit bricolage en regard de ceux qu'utilisent les polices d'aujourd'hui. Mais il reste tout de même des assassins introuvables et des meurtres inexpliqués!

L'enquête parfaite est peut-être plus rare que le crime du même nom. Et il en sera toujours ainsi pour une raison d'évidence : au centre de l'énigme, il y a le meurtrier et, fort heureusement, le comportement de l'individu échappe toujours aux calculs rationnels. Les moyens scientifiques de la police ne sont que des alliés, le gendarme et le voleur

Q5

Q6



seront toujours condamnés à combattre d'homme à homme. Ces réserves faites, il est possible de parler des jeux!

Pour toutes les raisons énoncées plus haut, le moins policier (en apparence) des jeux bâtis autour du personnage de Holmes surclasse tous les autres dans sa relation avec la démarche policière. Car ces *Mystères sur échiquier avec Sherlock Holmes* ne sont rien d'autre qu'un recueil de problèmes d'échecs, signés Raymond Smullyan et publiés en France par les éditions Dunod. Mais ces problèmes sont d'un genre très particulier, puisqu'ils font appel à ce qu'on appelle l'analyse rétrograde. Il ne s'agit plus ici de prévoir les coups suivants, par exemple la suite forcée qui conduit au mat en un nombre déterminé de coups comme dans les problèmes classiques. Mais, à l'opposé, on doit ici, à partir d'une position donnée, remonter le temps et découvrir le passé de cette situation.

L'interrogation peut simplement porter sur le dernier coup (« Que viennent de jouer les noirs? ») ou sur un historique plus lointain (« Sur quelle case la Dame blanche a-t-elle été capturée? »).

Il est évident que le type de raisonnement mis en œuvre pour résou-



Q7



Une Étude en rouge : une énigme, un dossier complet.

dre à de telles questions est très différent de la réflexion du joueur d'échecs au cours d'une partie. Sous sa forme « normale », le jeu d'échecs n'est rien d'autre qu'un jeu de guerre. Le joueur d'échecs, comme le militaire sur le terrain, tente sur l'échiquier de prévoir les coups de l'adversaire, de découvrir sa stratégie. A l'opposé, le « problémiste rétrograde » arrive après la bataille. Exactement comme le policier. Il a une situation de fait, un cadavre, et avant d'affronter le suspect au jeu de la guerre, il lui faut reconstituer tout ce qui précède sa propre entrée en action. Le détective doit refaire le chemin du meurtrier et l'échiquier se prête particulièrement bien à la transposition de cette démarche. En lisant le livre de Smullyan, on croit vraiment entendre Holmes, on se sent plus Watson que jamais. Élémentaire; l'enquête policière n'est jamais autre chose qu'une bataille à retardement. Et l'on comprend brusquement le légendaire mépris que les officiers sortis de Westpoint vouent aux agents du F.B.I. : l'analyse rétrograde, aussi difficile soit-elle, ne fait jamais appel qu'à une logique simple. Pour jouer, il « suffit » de connaître la marche des pièces.
Toute la science (ou l'art) propre aux grands joueurs (les grands stratèges) est superflue. Aucune connaissance particulière n'est nécessaire à l'exercice de déduction. Holmes a raison : c'est élémentaire... et d'autant plus passionnant !

Si paradoxalement, l'échiquier se révèle, par le biais de l'analyse « holmesienne », il faut bien reconnaître que d'autres créations l'emportent par la fidélité au thème.

Car c'est alors le récit lui-même qui est pris comme champ à investir.
Ainsi le premier jeu Sherlock Holmes diffusé en France est-il tout simplement un récit de Conan Doyle et même le premier récit, cette *Étude en rouge* qui se terminait mal pour le héros. C'est un jeu solitaire, il se présente comme un dossier. Nous sommes invités à jouer les Sherlock Holmes, à être le héros, dossier en main. La position du joueur est presque celle d'un lecteur de roman policier, à ceci près qu'il mène l'enquête au lieu de la lire. On peut considérer cela comme une méthode active de lecture de la littérature policière, doublée d'un jeu d'imitation qui renvoie à l'enfance.
Le dossier publié par les éditions Ramsay s'apparente en effet aux panoplies merveilleuses qui transforment n'importe quel enfant en chef sioux. Dossier en main, vous vous retrouvez dans Baker Street, vous êtes Sherlock Holmes, il ne reste plus qu'à résoudre l'énigme. Toutes les pièces sont entre vos mains : plans mystérieux, cartes de visite, anneau, bordereaux du télégraphe, lettres. Dans cette affaire il faudra cependant être prudent, les

Consulting Detective (non traduit) : pour ceux qui ont assimilé la logique de Holmes.





221 B Baker Street (non traduit) : déduction, parcours et... hasard.

Mormons n'aiment pas que l'on se mêle de leurs affaires. On se souviendra donc que la diplomatie est une arme indispensable pour un détective !

Mais le dossier d'une *Étude en rouge* reste un jeu simple, fondé sur le raisonnement, il suit l'ordre logique du récit de Conan Doyle et il ne propose finalement qu'une unique énigme à résoudre. Nous pourrions le ranger dans les « jeux & casse-tête... ».

Il existe aux États-Unis des jeux plus complexes. Ainsi le *Consulting Detective* qui peut être, soit un exercice individuel, soit une course à la solution, une guerre des polices familiales pour les soirées d'hiver. Ici encore, le jeu se présente comme une panoplie. Les joueurs disposent d'un plan de Londres, tel qu'il se présentait à l'époque de Sherlock Holmes, d'une liste d'indices pour chacune des affaires et d'une collection de journaux.

Sur le plan, chaque édifice est numéroté et il y a cinq centraux de police. Un texte général localise un certain nombre de lieux suspects de la capitale britannique – la seule fréquentation de ces lieux constituant un indice. Viennent ensuite les cas : il faut alors lire les récits en suivant sur le plan les itinéraires des personnages. Encore faut-il parfois vérifier leur authenticité. Les journaux et autres documents sont alors de précieux auxiliaires. Par les mouvements des personnages, par leurs invraisemblances, par les contradictions entre le récit et la documentation, la solution doit apparaître. Lorsqu'il est collectif, *Consulting Detective* met en jeu la rapidité du raisonnement. Comme *une Étude en rouge,* il a le mérite de se situer au plus près de l'œuvre de Conan Doyle. Non seulement, la plupart des cas en sont issus, mais le lecteur des aventures de Sherlock Holmes est un joueur privilégié : pour gagner, il est préférable d'être totalement pénétré de l'esprit du héros. En ce sens, c'est aussi un jeu culturel. N'est pas Sherlock Holmes qui veut; et avant de se lancer dans les enquêtes et surtout dans la compétition, il est préférable de se pencher sur l'œuvre de Conan Doyle pour s'imprégner du mode de raisonnement de Holmes.

Ce détour par la littérature est moins indispensable pour jouer au *221 B Baker Street.* La résidence la plus célèbre du monde après la Maison-Blanche et le Kremlin, mais avant le 10 Downing Street, dont elle est proche, est décidément celle de Sherlock Holmes. Et c'est le titre d'un autre jeu, britannique cette fois. Un jeu qui tient du jeu de l'oie et du Monopoly, autant que du jeu policier proprement dit.

Le plan de Londres prend cette fois la forme d'une piste. La vitesse de l'enquête est réglée non par le raisonnement, mais par les dés. Cette part de hasard nous rapproche de la réalité d'une enquête policière. Il y a ainsi plusieurs adversaires : les concurrents et les hasards de l'enquête elle-même. Il y a quatorze points de la piste, sur lesquels le joueur peut obtenir les indices nécessaires pour répondre aux questions posées dans chacun des cas. Il y a quarante cas, et la question est en général triple : qui a tué, quelle est l'arme et quel est le mobile? Tout lecteur de Conan Doyle sait que les trois questions sont posées dans le désordre et pour gagner, il faut commencer par remettre de l'ordre dans l'interrogation ! Cependant, Sherlock Holmes dans cette affaire n'est qu'un aimable prétexte : même si le jeu inclut une certaine part de déduction et de raisonnement, il est parfaitement inutile de s'inspirer des méthodes du « Maître ».



Guy Konopnicki



Nous voici cette fois plus proche de Marlowe que de Holmes! Bien plus qu'une unique énigme à résoudre logiquement, c'est une véritable aventure policière que vous allez être amené à vivre. Le but? Hum... vous en tirer le mieux possible!

Claire Vulot a disparu. Vous êtes, en tant que détective privé, chargé par son père de la retrouver. Comment agir dans cette affaire, où l'homme qui tire les ficelles vous surveille peut-être?

le jeu :
le 26 mai, à 9 heures du matin, Victor Vulot reçoit une lettre anonyme, page ci-contre, exposant le danger qui menace sa fille. Il se rend immédiatement chez vous, et vous confie la mission de la retrouver « si possible » avant l'heure de la remise de la rançon; sinon il la paiera. Quoi qu'il en soit, la police n'est pas prévenue du rapt...
Vous n'avez que neuf heures devant vous... Serez-vous à la hauteur de votre réputation de fin limier?...

déroulement de la partie :
vous débutez votre enquête le 26 mai à 11 heures, au texte 1. Les textes vous signalent un événement, ou vous proposent deux ou trois options. Maintenez-vous à votre premier choix. Ces textes, qui suivent, sont numérotés de 1 à 84. Ce choix vous conduit à une note de résolution (en page 104). Celle-ci vous indique d'abord le temps passé pour accomplir l'action, temps que vous additionnerez au fur et à mesure à l'heure indiquée. Elle vous signale également de vous reporter au texte x ou la note y soit pour une nouvelle action (→); soit pour une simple information (←).

Au départ de votre enquête, vous ne connaissez que quatre personnages :

Victor Vulot : PDG de la banque du Crédit Parisien, 58 ans, veuf. Deux enfants : Claire et Dominique.

Claire Vulot : fille de Victor, secrétaire à l'Agence Commerciale, 28 ans, célibataire, vit seule dans une villa de banlieue.

Dominique Vulot : frère de Claire, kinésithérapeute, 32 ans, célibataire.

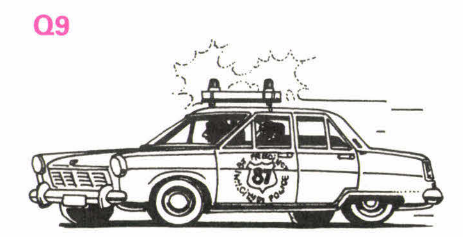
Pierre Tury : patron de Claire, directeur de l'Agence Commerciale.

Bien que vous n'ayez que neuf heures pour résoudre l'énigme du kidnapping de Claire Vulot, la solution ne paraîtra que dans deux mois.

SYMBOLES UTILISÉS

→ y	allez au texte y ou note x
← y	au texte y ou note x, vous apprenez...
♜	vous attendez...
☆	(on) vous apprend que...
○	suivre
T	téléphone(r)
↑	monter
◆	vous reçoit
X	est absent
□	(vous allez) questionner...
♣	vous allez...
♥	vous trouvez

Q9



1. Il est 11 h, □ Pierre Tury → 145; ♣ à la villa → 148; □ Dominique Vulot → 168.
2. ♜ → 147; □ Nicolas Saurat → 171.
3. □ Mireille Rezan → 125; □ Dominique Vulot → 173.
4. Le barman demande l'homme pour un **T**.
5. □ Nicolas Saurat → 110; ♜ → 153.
6. L'homme ↑ dans un taxi, les 2 hommes ↑ dans une auto, vous n'avez pas le temps de ○.
7. Vous ○ l'auto → 112; vous ○ le taxi → 144.
8. Un homme sort de l'auto et va **T** dans un bureau de poste, l'auto repart sans lui.
9. □ Mireille Rezan → 139; ♣ à la villa → 137.
10. Vous ne remarquez rien de spécial.
11. ♣ au « Verdun » → 132; □ Nicolas Saurat → 162.
12. Il a tiré sur l'homme, il était en légitime défense.
13. ♣ au « Verdun » → 182; □ Nicolas Saurat → 174.
14. Il n'y a rien de spécial, sinon la cabine téléphonique.
15. ♣ à la M.N.R. → 135; ♜ → 130.
16. ♜ → 159; □ Dominique Vulot → 173.
17. La police est là, Mireille Rezan a été assassinée, vous êtes retenu pendant 1 h 30.
18. Vous ↑, → 164.
19. □ Mireille Rezan → 115; □ Nicolas Saurat → 113.
20. L'homme descend aux toilettes, vous le menacez, il ☆ Claire est à Charenton, rue de l'École.

21. Il voulait savoir si elle avait vu Claire avec Nicolas.
22. □ Nicolas Saurat → 151; □ Pierre Tury → 138.
23. Vous ○ les 3 hommes → 155; vous ↑ chez Mireille → 115.
24. ♣ au « Verdun » → 172; □ Mireille Rezan → 134.
25. Tout est normal, ♥ une photo de Nicolas Saurat, l'amant de Claire, avec son adresse et celle de son bureau, à la M.N.R.
26. Nicolas Saurat ◆, il cherche aussi Claire, vous parlez quand on sonne à sa porte...
27. Simone Persin ◆, mais elle ne comprend rien à toute cette histoire !
28. Vous entrez → 136; ♜ → 142.
29. Vous ↑ le voir → 177; □ Mireille Rezan → 101.
30. ♣ à la M.N.R. → 162; ♣ au « Verdun » → 126.
31. Il ☆ Claire a un amant depuis peu : Nicolas Saurat, il travaille à la M.N.R.
32. Il n'a toujours pas de nouvelles de Claire, il soupçonne Nicolas Saurat.
33. □ Simone Persin → 119; □ Dominique Vulot → 163.
34. □ Mireille Rezan → 129; □ Dominique Vulot → 170.
35. □ Nicolas Saurat → 183; ♣ à la villa → 100.
36. ♣ à Montreuil → 106; ♣ à Charenton → 140.
37. Vous ↑ dans la maison, vous surprenez 2 hommes et parvenez à les neutraliser, Claire est là.
38. □ Simone Persin → 119; ♣ à la villa → 100.
39. Il n'a aucune nouvelle de Claire, il ☆ qu'elle a une amie intime : Simone Persin.
40. Vous ○ → 114; □ Nicolas Saurat → 162.
41. Il constate qu'elle X et retourne à son travail.
42. ♜ → 117; ♣ à la villa → 169.
43. Vous apercevez un homme qui frappe à la porte, on lui ouvre! 10 minutes plus tard, il ressort avec 2 hommes.
44. ♜ → 133; ♣ à la villa → 169.
45. Vous **T** au père, mais il est déjà parti payer la rançon !
46. ♣ à Montreuil → 122; ♜ → 149.
47. L'homme entre au « Verdun ».
48. ♜ → 102; □ Pierre Tury → 138.
49. L'homme est là, il a laissé son veston à une patère, vous fouillez... et ♥ un papier où est inscrit : « Claire = 53 Roses Montreuil ».
50. ♣ à Montreuil → 154; ♜ → 160.
51. ♣ à Montreuil → 141; □ Nicolas Saurat → 162.
52. □ Nicolas Saurat → 161; ♣ à la villa → 118.
53. Vous **T** au père pour qu'il ne paie pas la rançon.
54. □ Nicolas Saurat chez lui → 104; ♣ au « Verdun » → 132.
55. Nicolas est assassiné, l'agresseur s'enfuit.
56. ♜ → 133; □ Dominique Vulot → 103.
57. Le taxi le ramène chez lui, il ↑.
58. ♜ → 174; □ Mireille Rezan → 101.
59. La villa est dévastée, on a cherché quelque chose, ♥ une pochette d'allumettes du bistrot le « Verdun ».
60. □ Simone Persin → 119; ♣ à la villa → 100.
61. Vous ↑ donc chez Mireille Rezan.
62. ♜ → 120; vous ↑ le voir → 108.
63. L'homme part, □ le préposé; il a **T** à la M.N.R. et au « Verdun ».
64. Au moment de reprendre votre véhicule, vous apercevez Dominique qui ↑ dans l'immeuble; ♜ → 175; vous le rejoignez → 128.
65. □ Nicolas Saurat → 123; ♣ à la villa → 169.
66. ♣ au « Verdun » → 182; □ Nicolas Saurat → 162.
67. Dans l'escalier, vous entendez un coup de feu.
68. ♣ à Montreuil → 107; □ Nicolas Saurat → 104.
69. Mireille a été □ de force; elle ☆ que c'était Dominique; il voulait savoir si Nicolas avait kidnappé Claire, elle ne sait rien.
70. ♜ → 181; □ Pierre Tury → 124.
71. Il ☆ que Mireille Rezan rentre souvent avec Claire.
72. Vous ○ l'auto → 179; ♜ que l'homme sorte pour □ le préposé → 146.
73. On ☆ que Claire a été relâchée.
74. ♜ → 130; Vous **T** au père pour ne pas payer → 156.
75. Impossible de le retenir, votre tâche est terminée.
76. Dominique ressort avec 2 hommes, il ↑ dans un taxi, les 2 hommes ↑ dans une auto.
77. □ Nicolas Saurat → 116; □ Pierre Tury → 124.
78. ♣ à Montreuil → 166; ♣ à Charenton → 158.
79. Il se dirige vers Montreuil et s'arrête près de la cabine.
80. ♣ au « Verdun » → 152; □ Nicolas Saurat → 178.
81. Victor Vulot entre dans la cabine, laisse un paquet puis repart, un homme sort de l'auto, vérifie et **T** puis repart en auto; vous ○ mais perdez sa trace dans Paris → 127.
82. ♣ au « Verdun » → 152; □ Nicolas Saurat → 113.
83. On ☆ Nicolas Saurat est rentré chez lui.
84. Le père accepte, ♜ 2 h, l'homme **T** puis vous le ○, il va chez Nicolas Saurat.

Philippe Fassier

Votre fille Claire vous sera rendue contre 5 millions de Francs en petites coupures. déposez-les ce soir à 20 heures dans la cabine téléphonique de la rue des roses à Montreuil sous bois.





BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER AUJOURD'HUI MEME A

L'ORDINATEUR DE POCHE, Service Abonnements,
5 PLACE DU COLONEL FABIEN, 75491 PARIS CEDEX 10

JS 3-84

Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ____

Pays ______________ Code postal ______________ Ville ______________

Veuillez m'abonner par 1 an à L'ORDINATEUR DE POCHE ;
Ci-joint mon règlement de 130 FF (Belgique : 1150 FB; Suisse : 40 FS; autre pays : 170 FF)
(Tarif par avion : Afrique, Moyen-Orient : 205 FF; Amérique : 255 FF; Asie, Océanie : 295 FF)

PRET A JOUER

PIGALLE

Il est temps de coiffer votre feutre et d'enfiler votre imper : dans ce mini-mini jeu de rôle, vous serez un « privé » à la poursuite d'un truand.

Pigalle, un samedi à minuit. Le col relevé, les mains dans les poches, l'air soucieux, quelqu'un passe à grands pas : c'est vous! La tâche pour laquelle votre client a fait danser un gros chèque sous vos yeux semblait pourtant facile, non? Faire arrêter Jo-l'Aiglon. Mais voilà, vous n'êtes pas seul à chasser la prime.

nombre de joueurs : 2;

matériel : cinq pions par joueur, papier, crayon et gomme;

but du jeu : être le premier à découvrir où se cache le gangster;

principe : vous faites vivre et déplacer votre personnage et tentez d'améliorer ses caractéristiques.

début de la partie :

1. chaque joueur prépare cinq pions de la taille des cases du plateau de jeu de la page 31. Parmi ces pions on distingue : un « privé » (votre personnage), deux pions-police et deux pions-indics.

2. chaque joueur crée son personnage – détective privé. Pour cela, il va répartir vingt points dans trois caractéristiques : force notée F, capacité de déplacement notée D et moral, M. Par exemple : 10 en force, 2 en capacité de déplacement et 8 en moral; ou encore 7 en force, 8 en capacité de déplacement et 5 en moral. Chaque joueur décide de cette répartition en secret, note sur sa « feuille de personnage » les trois valeurs choisies (par exemple, F = 10, D = 2, M = 8), puis fait connaître ses choix à son adversaire. Dès lors les caractéristiques de chaque personnage seront connues, ainsi que leurs évolutions.

3. Les deux joueurs participent en commun à la mise en place de l'objectif : l'emplacement secret où se cache Jo-l'Aiglon. Pour cela, ils adoptent la procédure suivante : chaque joueur choisit et note en secret le numéro d'une colonne paire et le numéro d'une rangée paire. Par exemple : C6-R10 ou encore C8-R14. Les papiers sont pliés et mis de côté jusqu'à la fin du jeu. En fait, Jo-l'Aiglon se cache sur la case définie par la moyenne des valeurs en rang et en colonne choisies par les joueurs. Par exemple, le joueur 1 a choisi colonne 6 et rangée 10; le joueur 2, colonne 8 et rangée 14. La moyenne des valeurs pour les colonnes est (6 + 8)/2, soit 7. La moyenne des valeurs pour les rangées est (10 + 14)/2, soit 12. Jo-l'Aiglon est donc sur la case localisée au croisement de la colonne 7 et de la rangée 12. Mais cela, pour l'instant, aucun joueur ne le sait.

4. les autres personnages :

a. les « indics » : ils fournissent des renseignements. Quand votre personnage rencontrera le (ou les) indic adverse, vous pourrez poser des questions à votre adversaire, et réciproquement.

b. la police : vous manipulez deux pions-police pour gêner votre adversaire.

5. le terrain : ce « Pigalle » se compose de 12 colonnes sur 16 rangées. Les cases vides (les rues) ne sont empruntées que dans le cas de « filature ». Les cases « commissariat » et « hôpital » ne reçoivent des pions que dans le cas 4 b de la table de conséquences. Dans tous les autres cas, les pions ne peuvent être posés que sur les cases « bâtiment » portant un nom et une ou des portes (flèches). Les cases « bâtiment » anonymes sont toujours inaccessibles.

6. le tour de jeu :

• choix de déplacements : chaque joueur note sur une feuille de papier le nom ou le numéro des emplacements où se rendent ses personnages-pions. Par exemple : le privé au Pub Rosa, un indic au Dancing Sing, un autre au Bar chez Mario, un pion-police au H-club, un autre au Pigalle-Burger. Il est possible d'envoyer deux indics ou deux pions-police au même endroit, mais jamais votre personnage ne doit côtoyer vos indics ou vos pions-police.

• publication des décisions : chaque joueur montre ce qu'il a écrit à son adversaire et les pions sont posés sur le terrain.

• lecture de la table de résolution : elle définit les conséquences découlant des rencontres que fait votre personnage. Il y a six cas possibles. Votre pion-personnage, dans le lieu où vous l'avez envoyé en enquête, est : seul (pas d'autre pion), en présence du privé adverse, d'un pion-police adverse, de deux pions-police adverses, d'un indic adverse ou de deux indics adverses. Chacune de ces éventualités modifie les caractéristiques de votre personnage (lire la table page suivante).

– chaque joueur regarde dans lequel des six cas de la table son pion privé se trouve;

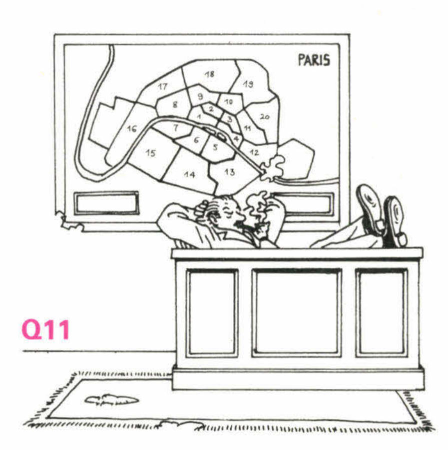
– lit la conséquence et modifie les caractéristiques de son personnage. Par exemple, M + 2 signifie que vous devez ajouter deux points de moral à votre personnage; F – 2, que vous êtes contraint de lui soustraire deux points de force, etc.

Il existe trois conséquences qui ne sont pas développées dans la table de résolution : la « filature », le « SAMU » et l'« interrogatoire » (voir ces paragraphes).

• fin du tour : quand toutes les conséquences de la table ont été appliquées, vous pourrez remodeler partiellement chaque personnage en vue du tour suivant. Il est possible de transformer chaque point de moral en deux points de force ou deux points de déplacement. A l'inverse, deux points de déplacement ou deux points de force peuvent se transformer en 1 point de moral supplémentaire.

• **Filature :** un informateur vous dit où sont les indics de l'adversaire (vous les voyez sur le terrain). Vous pouvez utiliser tout ou partie de vos points de déplacement pour vous rendre dans la case où se trouve un indic adverse (ou les deux). Le pion consomme un point de son potentiel de déplacement par case. Les déplacements se font dans toutes les directions (diagonales comprises); mais pour accéder à tout établissement portant un nom, il faut nécessairement entrer par l'une des portes (exemple : le Mario Bar en a trois; le Pub Rosa, une).

Si à la suite de votre déplacement, vous entrez en contact avec un indic



Q11

Vous êtes en contact avec...	CONSÉQUENCES	
CAS 1 ... **personne !**	à mesure que la soirée s'avance vous sombrez dans le spleen	F + 1 / M − 1 / D + 2 suivre la procédure « filature » pour tenter de rejoindre un (ou 2) indic adverse sur le terrain (voir paragraphe « filature »).
CAS 2 ... **le « privé » adverse**	Vous en venez rapidement à vous saisir par le col de l'imper... a. vous avez plus de points de force et de points de moral	vous mettez votre adversaire en déroute : M + 2 / F + 1 / D + 3
	b. vous avez plus de points de force, mais moins de points de moral	pas de bagarre : votre force l'impressionne; sa détermination vous incite à la prudence : F − 1 / M + 1 / D + 2
	c. vous avez moins de points de force, mais davantage de points de moral	pas de bagarre : votre détermination et sa force limitent les dégâts : F + 1 / M − 1 / D + 2
	d. vous êtes moins fort et avez un moral plus bas que votre adversaire	c'est la déroute complète. Vous ne devez votre salut qu'à la fuite : M − 2 / D − 4 / F − 2
CAS 3 ... **un policier**	a. vous avez plus de10 points en potentiel de déplacement	vous décidez de fuir plutôt que de discuter. Dommage ! D − 5 / M + 1 / F − 1
	b. votre potentiel de déplacement est égal ou inférieur à 10	vous discutez avec le policier. Il décide de fermer les yeux sur vos activités, moyennant quoi il se fait mettre à pied pendant 15 jours (votre adversaire ne peut pas l'utiliser au tour suivant) : M + 1 / D − 1 / F + 1
CAS 4 ... **deux policiers**	a. vous avez plus de 12 points en potentiel de déplacement	c'est la fuite éperdue ! : D − 5 / F − 2 / M + 2
	b. vous avez 12 points en potentiel de déplacement ou moins	les policiers vous conduisent au commissariat; vous y restez au tour suivant
	Une fois au commissariat : − si votre moral est supérieur à 8 vous résistez à l'interrogatoire	bilan : trois blessés, mais vous ressortez : D − 4 / M + 1 / F − 5 Les pions police de votre adversaire sont hors jeu au tour suivant (cases Hôpital)
	− si votre moral est inférieur à 8, l'interrogatoire se passe mal et par mégarde... vous glissez sur un coin de table	résultat : deux yeux au beurre noir ! M − 3 / D − 6 / F − 4
CAS 5 ... **un indic**	vous avez le droit de poser une question à votre adversaire (voir paragraphe « interrogatoire »)... M + 2 / F + 1 / D + 3	
CAS 6 ... **deux indics**	vous avez le droit de poser deux questions à votre adversaire (voir « interrogatoire »)... M + 3 / F + 2 / D + 3	

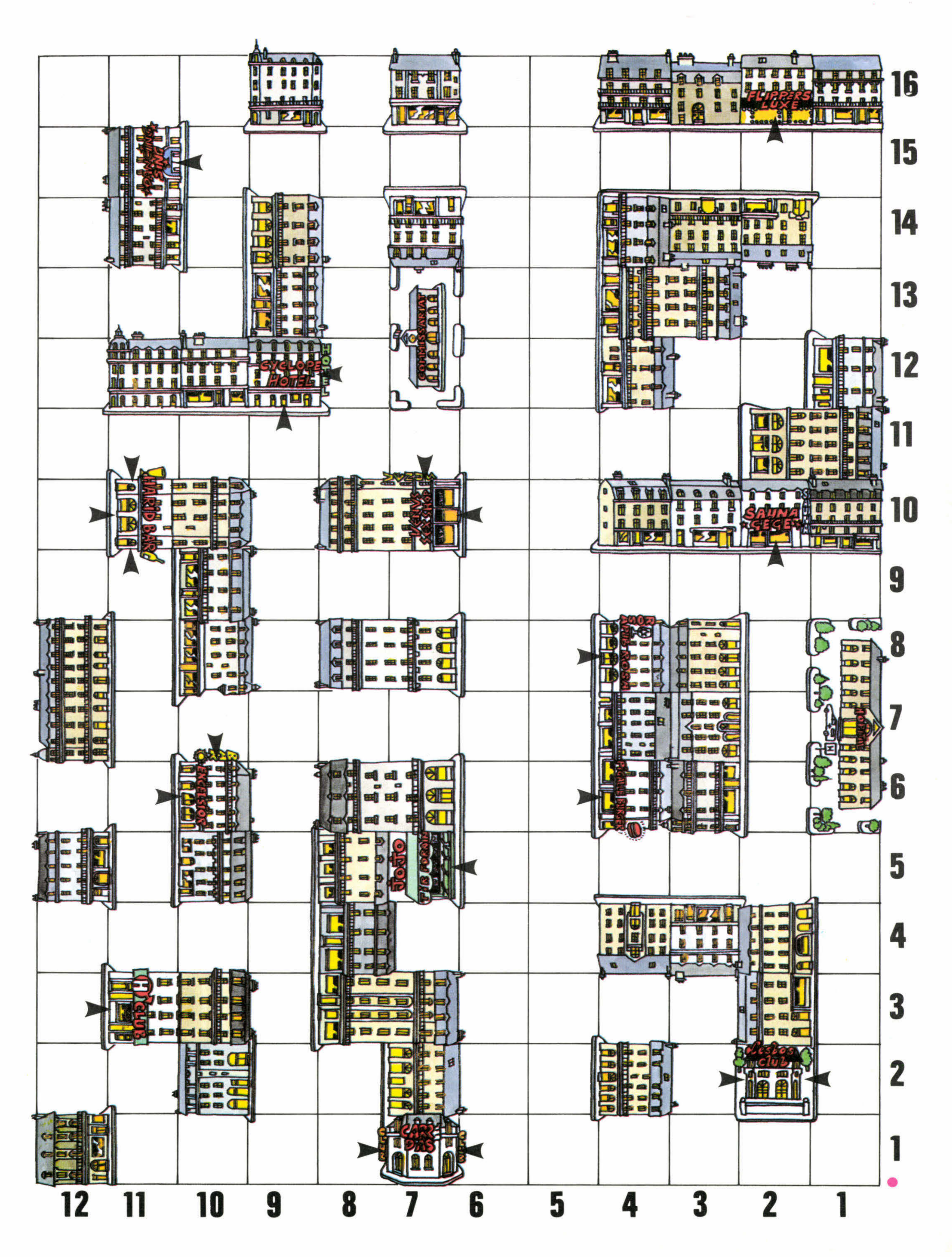
adverse, vous pouvez poser une question à votre adversaire et appliquer les conséquences de la case « un indic » de la table de résolution (ou de la case « deux indics », s'ils sont deux). Vous pourrez notamment procéder à un interrogatoire.

• **SAMU** (secours d'urgence) : elle intervient dès que F, D ou M est inférieur à 3; pendant un tour, il vous est impossible de faire jouer votre personnage (il reçoit des soins intensifs et reste à l'hôpital). Il doit cependant répondre aux éventuelles questions de l'adversaire.
A la suite de cette procédure, vous avez le droit de recréer votre personnage en répartissant à nouveau 20 points sur les trois caractéristiques qui le définissent.

• **Interrogatoire** : c'est cette procédure qui va vous permettre de localiser le gangster que vous recherchez. Elle consiste à poser votre pion-privé sur une case du terrain (celle de votre choix), puis à demander à votre adversaire *« est-ce que dans le carré de neuf cases au centre duquel je me trouve passe la colonne (ou la rangée) que tu as choisie? »*
Vous devez nécessairement préciser si vous désirez obtenir un renseignement concernant la colonne ou la rangée. Votre adversaire doit répondre par oui ou non, et est, bien sûr, contraint de répondre la vérité (les papiers pliés en témoigneront).
Si vous avez rencontré deux indics, vous pouvez poser une question à partir de deux cases différentes ou deux questions sur la même case (rangée ET colonne).

• fin de partie : quand vous êtes sûr de connaître la rangée et la colonne choisie par votre adversaire, vous pouvez en déduire la case où se trouve votre objectif final et dans ce cas, vous annoncez à votre adversaire que vous entamez la procédure d'arrestation. Le jeu s'arrête : vous posez votre privé sur la case que vous croyez être la bonne. Si vous vous êtes trompé, votre adversaire gagne la prime et la partie, sinon c'est vous...
Chaque fois que vous gagnez une partie, vous disposez d'un point supplémentaire pour la partie suivante. Par exemple, celui qui gagne la première partie a le droit de répartir 21 points (20 + 1) sur les trois caractéristiques de son personnage lors de la partie suivante. Il est impossible de dépasser 30.
Attention, si toutes les caractéristiques de votre privé sont simultanément inférieures à 3, il trépasse.

Michel Brassinne



16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
FLIPPERS LUXE
CYCLOPE HOTEL
HARID BAR
SAUNA GEGES
EXCELSIOR
Toto
Lesbos club

l'assassin se cache parmi nous

Les jeux semi-réels, c'est-à-dire qui se déroulent en vraie grandeur dans notre environnement quotidien, connaissent un succès fulgurant. En particulier le précurseur et le plus célèbre d'entre eux, Killer. *L'épidémie de meurtres qu'il a déclenchée devait bien engendrer une réaction ! La voici avec* IDEM *(Indices, Détectives Et Meurtriers). Vous jouiez à l'assassin ? Eh bien, enquêtez maintenant !*

IDEM est un jeu de rôle semi-réel imaginé par Isabelle Laserre, animatrice au VVF du Pradet (Var) et Michel Serrat du Para Bellum Club Varois. Sous le titre *« Le Grand Secret »*, il a été testé pour la première fois du 14 au 26 octobre 1982 au Village-Vacances-Familles du Pradet. L'expérience a depuis été renouvelée à plusieurs reprises suivant de nouveaux scénarios, toujours avec succès.
Nous vous proposons ici une « règle de base », illustrée, à titre d'exemple, d'un court compte rendu d'une partie telle qu'elle s'est déroulée (en italique). Ce jeu, conçu dans un village de vacances, peut parfaitement s'adapter à d'autres collectivités. Il suffit de regrouper des participants disposant d'un peu de temps libre et d'animateurs organisés et... imaginatifs. Mais pour ça, nous vous faisons confiance !



Q12

Nombre de joueurs : le jeu exige un minimum de dix participants et peut en admettre beaucoup plus. Mais, parmi ces participants, il faut bien distinguer entre les animateurs et les joueurs proprement dits. Sous la direction d'un meneur de jeu unique, les animateurs seront les acteurs du scénario. En aucun cas, ils ne doivent être moins que cinq. Pensez que parmi eux se cache le (ou les) coupable. Il ne s'agit pas non plus d'en multiplier excessivement le nombre, pour une évidente raison de coordination. Un total de quinze animateurs semble être un grand maximum. Le nombre de joueurs, les enquêteurs, n'est limité que par l'impératif de l'unité de lieu.

Les deux cent cinquante vacanciers du village étaient invités à participer au jeu. Il est difficile d'évaluer la proportion de ceux qui n'ont pas joué du tout et de ceux qui n'ont suivi l'enquête que de manière sporadique. On peut cependant avancer qu'au moins la moitié des résidents se sont intéressés régulièrement au déroulement du jeu et qu'environ cinquante d'entre eux y ont participé de bout en bout. L'expérience prouve d'ailleurs que cette proportion diminue avec l'augmentation de la population concernée.

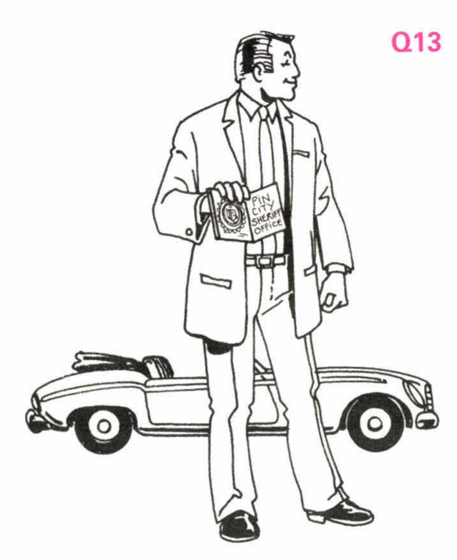
Les douze animateurs-acteurs avaient été choisis parmi le personnel du village : de la réceptionniste au cuistot en passant par une serveuse ou l'économe.

But du jeu : les joueurs-enquêteurs auront à résoudre une énigme policière proposée par le Meneur de Jeu. Celui-ci aura préparé un scénario complet, dans lequel le rôle de chacun des animateurs-acteurs est parfaitement défini sur une « fiche de rôle ». La durée totale de l'enquête sera également fixée à l'avance.

Le lancement du jeu avait été annoncé quelques jours plus tôt. Au jour J, profitant d'un moment où tous les vacanciers sont réunis, le Meneur de Jeu a lu le communiqué suivant annonçant le début du jeu : « un corps a été découvert ce matin vers 7 heures dans un buisson du parc. La mort remontait à plusieurs heures. Le décès semble dû à un coup porté à la tête. Nous disposerons des premiers rapports d'experts dès demain matin. On connaît l'identité de la victime : c'est une employée du village, Maïté, la serveuse. De nouveaux éléments seront, dès que possible, mis à la disposition des enquêteurs ».

Les lieux : il est indispensable de définir avec précision les limites géographiques et éventuellement horaires du jeu. Le proviseur de votre lycée, ou votre PDG, n'apprécierait peut-être pas que vous alliez fouiller dans les tiroirs de son bureau à la recherche d'indices ! Le chef-cuisinier ne goûterait pas plus d'être soumis à un interrogatoire serré au moment où il prépare le beurre-blanc.

Q13



Autant que possible, les locaux choisis doivent pouvoir garder dans le scénario leur vocation véritable. Évitez de transformer l'ascenseur en navette spatiale ou la cafétéria en salle du Conseil des Ministres. Il s'agit d'un jeu « semi-réel » et l'intégration de ses éléments dans l'univers quotidien reste l'un de ses principes fondamentaux. Des restrictions d'horaires peuvent se révéler nécessaires.

Tous les lieux communs du village étaient « ouverts » sans restriction (bar, bibliothèque, restaurant, etc.). D'autres, comme les cuisines, les bureaux n'étaient accessibles qu'à certaines « heures creuses » bien précises. Le scénario avait désigné la salle à manger du personnel comme lieu du crime. Son accès n'était interdit aux enquêteurs qu'aux seules heures des repas.

L'arme : le Meneur de Jeu peut évidemment introduire un élément étranger, comme par exemple une arme à feu (fictive, tout de même). Il est cependant préférable de choisir un objet faisant partie de l'environnement habituel du lieu. Son absence à sa place normale, son apparition en un endroit insolite seront des éléments importants de l'enquête.

On profita d'une opportunité « réelle » : le chauffage de la salle à manger était en réparation. Un tuyau indispensable à l'installation d'un radiateur fut choisi comme arme du crime. Au moment du montage, l'ouvrier chauffagiste s'apercevra de la disparition de cet élément. Il s'en plaindra, avant qu'une employée ne le retrouve dans son vestiaire...

Les rôles : chacun des animateurs-acteurs devra tenir un rôle précis, parfaitement défini par le Meneur de Jeu. Celui-ci l'expliquera, en secret, à chacun. Il lui remettra une fiche de rôle qui porte tous les éléments que l'acteur devra connaître, toutes les instructions qu'il devra impérativement respecter : à commencer évidemment par les caractéristiques « vraies » de son personnage, mais aussi, éventuellement, les « pièges » qu'il doit tendre : de la rumeur pernicieuse et du comportement hypocrite au mensonge caractérisé. Ici, encore on s'efforcera de garder à chacun sa vraie fonction d'une part, d'autre part d'éviter toute invraisemblance flagrante avec la personnalité de l'acteur. N'hésitez pas, le temps d'un jeu, à transformer votre ami, le comptable à l'honnêteté irréprochable, en un redoutable escroc. Mais gardez-vous de faire jouer à la jolie et frêle standardiste le rôle d'une ancienne catcheuse, jadis condamnée pour avoir étranglé son entraîneur !

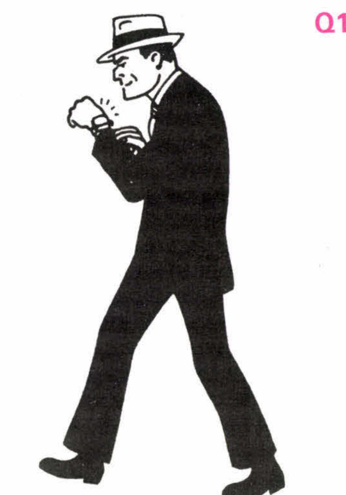
Bien sûr, seule la fiche de rôle de coupable précise les mobiles et le déroulement exact du méfait. Mais certaines autres peuvent comporter des soupçons ou toute autre « donnée psychologique ».

Ainsi Hervé, le chef de salle, était condamné à jouer le triste et dangereux rôle de l'amoureux éconduit de la victime. Blessé dans ses sentiments, il devait en outre vivre dans la crainte de voir le fait découvert par les enquêteurs, ce qui le transformerait immédiatement en suspect numéro un. C'était la raison psychologique pour laquelle son personnage devait participer aux efforts des enquêteurs pour trouver le vrai coupable.



Q14





Les enquêteurs : le but des joueurs est de résoudre l'énigme. Ils se retrouvent donc chacun dans la peau d'un enquêteur. Au début du jeu, ces enquêteurs ne connaissent que l'exposé sommaire de la situation (voir le communiqué plus haut) et la liste des joueurs-acteurs, les suspects. C'est évidemment par l'interrogatoire de ces derniers que commence le travail des enquêteurs. Chaque enquêteur reçoit une fiche d'interrogatoire pour chacun des suspects. Cette fiche précise notamment les horaires où les suspects sont « disponibles ».

Un enquêteur peut également demander au Meneur de Jeu des « expertises ». S'il les juge réalisables, le Meneur de Jeu communiquera confidentiellement dans la journée les résultats au demandeur et le lendemain seulement à tous les autres enquêteurs. Seule exception : si plus de deux enquêteurs demandent la même expertise, la communication sera générale le jour même.

Les enquêteurs sont libres de faire cavalier seul ou de travailler en équipe. Il convient de prévoir des rendez-vous à heures fixes entre enquêteurs et Meneur de Jeu. Mais ce dernier doit pouvoir, à tout moment, fournir de nouvelles informations grâce à un tableau d'affichage.

Dès le deuxième jour de l'enquête, le Meneur de Jeu pouvait annoncer, « après expertise » : le coup à la tête a été mortel. Il a été porté puissamment de haut en bas avec un objet cylindrique. Le corps n'a subi aucune autre violence. La mort remonte à 21 h 30, soit plus de dix heures avant la découverte du corps. Celui-ci a été traîné vers le buisson, et le crime n'a donc pas

été commis à cet endroit. Sur le sol, très sec, on n'a découvert aucune autre trace particulière. Le cadavre portait encore des bijoux, dont un collier de valeur.
C'est à partir de ce moment que l'enquête a vraiment débuté, à grand renfort d'interrogatoires et d'expertises. Les enquêteurs avaient six jours pour dénouer l'énigme.

Le Meneur de Jeu : ... ou les Meneurs de Jeu, car il est préférable d'être au moins deux pour parfaitement gérer les échanges d'informations à destination ou en provenance des acteurs et des enquêteurs. Le rôle du Meneur de Jeu est essentiel. Il doit d'abord construire un scénario sans faille. Ensuite veiller au bon déroulement du jeu : avec les acteurs, vérifier qu'ils tiennent parfaitement leur rôle, quitte à préciser quotidiennement leur comportement; avec les enquêteurs, assumer les « expertises » en s'efforçant de rester absolument « neutre ». Il est l'arbitre, le garant des règles. A la fin de la « partie », c'est lui qui jugera les réponses des enquêteurs, ne serait-ce d'ailleurs qu'en présidant un jury composé de tous les acteurs.
De plus, le Meneur de Jeu doit être prêt à faire face à tout rebondissement inattendu. Une situation non prévue par le scénario peut toujours apparaître. Le Meneur de Jeu doit avoir réponse à tout!
Il y avait deux Meneurs de Jeu. Ils ont su susciter un diabolique écho de rumeurs. Ainsi, l'acteur Hervé « pensait » que la victime avait succombé aux charmes du directeur et il était chargé d'en persuader certains de ses collègues. Ceux-ci, et c'était précisé sur leur fiche de rôle, devaient donc « jouer », comme s'ils croyaient à cette liaison.



Q16

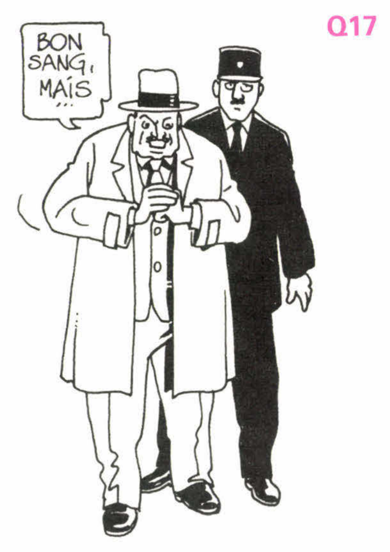
Les Meneurs de Jeu doivent particulièrement veiller à ne pas accorder par les résultats d'expertise, plus de renseignements que les enquêteurs n'en ont demandé. Ainsi, tous les joueurs exigèrent l'expertise, sans autre précision, de l'arme du crime dès qu'elle fut découverte. Tous apprirent donc d'où venait le tuyau et qu'il avait servi à tuer. Mais un seul enquêteur pensa à demander de rechercher les empreintes digitales. Lui seul apprit lesquels des suspects avaient laissé ces empreintes.

Mise en place du jeu : c'est le moment où le Meneur de Jeu doit faire preuve de son talent d'animateur. Car, même si le jeu est décidé et annoncé depuis plusieurs jours, c'est de la qualité de l'ambiance de ce premier contact que dépendra le succès de la « partie ».
Les trois coups furent frappés lors d'une projection de diapositives rassemblant le personnel et les vacanciers. Soudain, une panne d'électricité interrompt la séance. Georges, qui connaît bien les lieux, se lève et se dirige vers l'armoire électrique, située hors de la salle. En chemin, il rencontre deux animateurs qui vont également vers le compteur. Au retour, l'un d'eux entrevoit Maïté (la future victime) qui a également quitté la salle. La lumière revenue, chacun regagne sa place... sauf Georges et Maïté. Mais à ce moment, personne ne s'en aperçut! Fin du premier acte!
Le soir, au dîner, le Meneur de Jeu annonce le début du jeu d'enquête policière. Il donne rendez-vous à tous les enquêteurs volontaires pour le lendemain. Et ce n'est qu'alors, que le fameux communiqué annonçant la découverte du crime sera annoncé...

Le dénouement : lorsqu'un enquêteur pense avoir trouvé la clé du mystère, il propose sa solution au Meneur de Jeu. Celui-ci n'arrête le jeu que lorsqu'un joueur a fourni une réponse exacte et complète. Chaque enquêteur doit alors annoncer ce qu'il a trouvé. On pourra même établir un classement en attribuant, selon la qualité des réponses toute ou partie de chacune des primes maximum suivantes : coupable : 8 points; mobile : 6 points; arme : 4 points; lieu : 2 points.

Le gagnant fut le premier qui pensa à interroger Georges sur la séance de diapositives. Celui-ci fut incapable de parler de la fin du spectacle! Le suspect numéro un était trouvé et toute l'affaire s'éclaira rapidement.

Q17



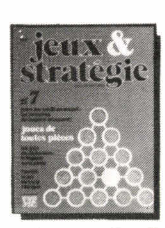
En résumé : Maïté se souciant peu des sentiments d'Hervé, visait au contraire les faveurs de Georges, le barman. Hélas, celui-ci dédaignait grossièrement les avances de la demoiselle. Celle-ci se fit pressante et recourut enfin à un odieux chantage : si l'élu de son cœur continuait à l'ignorer, elle n'hésiterait pas à dévoiler le trafic d'alcool auquel il se livrait!
Il devient de jour en jour plus nerveux jusqu'au jour du drame. Quand il sort de la salle de projection pour rétablir la lumière, Maïté le suit une fois de plus pour le relancer. Sous prétexte d'échapper à la curiosité des collègues, il l'entraîne dans la salle à manger déserte. Peut-être ne veut-il alors que l'effrayer. Mais le ton monte, et la présence du tuyau précipite la conclusion funeste. Il traîne ensuite le corps dans le parc, pendant que tout le monde est retourné admirer les fameuses diapositives.

Derniers conseils : il est bien évident que toute l'histoire doit pouvoir être mise à jour à partir des éléments matériels et surtout des déclarations des acteurs. Alors, attention : notre exemple a été monté en grande partie par des animateurs professionnels. Pour vos premiers essais, évitez au contraire les énigmes où psychologie et sentiments jouent un grand rôle. Pensez à vos malheureux complices qui devront en être les acteurs précis et indiscutables!

CONTINUEZ A JOUER AVEC
jeux & stratégie



5. jouez avec votre calculette, l'ordinateur et les jeux. Encart : Display.



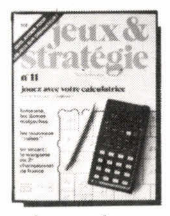
7. jouez avec les pièces de monnaie, l'Awèlé. Encart : Pièges Galactiques.



8. jouez avec les couleurs, le backgammon, diplomatie. Encart : Tétrachie.



10. jeux de Casino, calculez votre QJ. Encart : El Dorado.



11. jouez au fanorona, les nouveaux « cubes ». Encart : Annexion.



12. le solitaire, 30 casse-tête. Encart : Chimères.



13. les labyrinthes, le nombre d'or, aller plus vite au Rubik's cube. Encart : Randonnée.



14. le Mah-Jong, les carrés magiques, jouez avec les cartes routières. Encart : Délire à la cantine.



15. gagnez au poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps. Encart : la route des Indes.



16. les jeux de parcours. 4 mini-wargames. Encart : fric-frac.



17. tout sur les jeux pour micro-ordinateurs consoles vidéo calculatrices... Encart : Mercenaires et paysans.



18. tout ce que vous devez savoir pour jouer aux jeux de rôle. Encart : Oméga.



19. les jeux en 3 dimensions avec un labyrinthe en relief. Encart : Double-jeu.



20. les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly. Encart : Aéropostale.



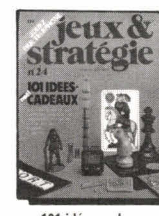
21. Killer : jouez à l'assassin. Sept jeux de cartes inédits. Encart : la Campagne de Russie.



22. Les jeux de l'été. Nouvelles batailles navales. Don juans et Drageurs. Encart : Galapagos.



23. Quel micro pour quels jeux ? Les ordinateurs d'échecs. ULTIMA 2 Encart : Ball-Roll



24. 101 idées-cadeaux pour Noël. Jouez par téléphone Géopolitique 1990 Encart : Cortège officiel

COFFRET-RELIURE

en toile du marais bleu « France » pour classer 6 numéros

45 F franco.



COFFRET COMPLET 83

la collection des 6 numéros de JEUX & STRATEGIE parus en 83 présentés dans son coffret-reliure.
110 F franco.

BULLETIN DE COMMANDE

A découper ou recopier et retourner, paiement joint, à JEUX ET STRATEGIE, 5 rue de la Baume 75008 PARIS.

NOM : ....

Prénom : ....

N° ...... Rue ....

Code postal .... Ville ....

• MAGAZINE JEUX & STRATEGIE

N° 5 qté	N° 11 qté	N° 16 qté	N° 21 qté ......
N° 7 qté	N° 12 qté	N° 17 qté	N° 22 qté ......
N° 8 qté	N° 13 qté	N° 18 qté	N° 23 qté ......
N° 10 qté	N° 14 qté	N° 19 qté	N° 24 qté ......
	N° 15 qté	N° 20 qté	

soit ...... numéros à 17 F l'un franco (étranger 20 F).

- COFFRET-RELIURE : .... à 45 F l'un franco (étranger 50 F)
- COFFRET COMPLET 83 : qté .... à 110 F l'un franco (étranger 130 F)

• Ci-joint mon règlement total de .... F établi à l'ordre de JEUX & STRATEGIE par
☐ chèque bancaire, ☐ chèque postal, ☐ mandat-lettre
(étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris).

JS25

TOUT SE COMPLIQUE.

```
1320          CURSOR OF#17
1325          IF S(1)()0 THEN DISP "VOIR Status errors ";S(1)
1330          DBUNLOCK (Db$,"CONTACTS",1,S(*))
1335          DBCLOSE (Db$,V,4,S(*))
1340          RETURN
1345 Modif:!
1350          DBLOCK (Db$,"CLIENTS",3,S(*))
1355          DBUPDATE (Db$,"CLIENTS",1,S(*),"@;",Buf$)
1360          CURSOR OF#17
1365          IF S(1)()0 THEN DISP "VOIR Status errors ";S(1)
1370          DBUNLOCK (Db$,"CLIENTS",1,S(*))
1375          RETURN
1380 Modif2:!
1385          DBLOCK (Db$,"CONTACTS",3,S(*))
1390          DBUPDATE (Db$,"CONTACTS",1,S(*),"@;",Buf$)
1395          CURSOR OF#17
1400          IF S(1)()0 THEN DISP "VOIR Status errors ";S(1)
1405          DBUNLOCK (Db$,"CONTACTS",1,S(*))
1410          RETURN
1415 !
1420 Error: !
1425          BEEP
1430          LDISP ERRM$
1435          WAIT 5000
1440          IF (ERRN=133) OR (ERRN=134) THEN Offkey
1445          RETURN
1450          GOTO Subexit
1455 !        SUBEND
1460 Liste: !
1465          DELETE FORM
1470          OFF KEY #
1475 Ok2:     DISP "  ";
1480 !
1485          DBASE IS Db$
1490 !
1495 Preparation1:!
1500 Liste1:!
1505          I=1
1510          Trav=Trav1
1515          Trav$=Db$[3,6]&"Li"&Valtrav$
1520          GOSUB Prepartri
1525          GOTO Selectkey
1530 Prepartri:!
1535          ASSIGN Trav$ TO #1,R
```

TOUT DEVIENT SIMPLE.

Dialoguer avec un micro-ordinateur c'est entrer de plain-pied au cœur de l'aventure micro-informatique. Mais comment déchiffrer un programme, parler à un micro-ordinateur?

La micro-informatique, ce n'est pas compliqué quand c'est bien expliqué.

Pour tous ceux qui veulent comprendre et pratiquer la micro-informatique au bureau comme à la maison, voici le n° 2 de Science et Vie Micro. Science et Vie Micro, c'est tout le savoir-faire de Science et Vie appliqué à la micro-informatique.

Dans le n° 2, tous les conseils pour bien choisir le micro-ordinateur correspondant à vos besoins professionnels, une grande enquête sur les tout derniers micros américains, le premier banc d'essai de l'IBM familial "PC Junior", et du Atari 600, le dossier d'initiation, le cahier des programmes, le club SVM...



Science et Vie Micro, n° 2 - Mensuel - 15 F - Chez votre marchand de journaux.



le Savoir Vivre Micro.

NEW SCOTLAND YARD

La science du policier n'est pas faite que de logique déductive. Après avoir découvert le coupable, il reste encore à mettre la main dessus ! Ici, c'est la stratégie qui entre en jeu. Parviendrez-vous à cerner ce fugitif conduit par votre calculatrice, votre micro ou même un adversaire humain ?

Cette fois, ça y est ! Le quartier de Victoria Station a été bouclé par les hommes du « Yard ». Personne ne peut en sortir sans être vu et interpellé. Newjack, l'émule de Jack-l'éventreur, est pris au piège. Vous êtes le commissaire chargé de cette affaire. De votre bureau, à Scotland Yard, vous contrôlez par talkie-walkie les mouvements de cinq inspecteurs. Votre but est simple : contraindre l'assassin à se rendre, en le cernant le plus rapidement possible.

comment jouer?

- sans calculatrice, à deux joueurs;
- en solitaire avec une calculatrice : TI 57, TI 57 LCD, TI 58, 58 C 59, HP 33E, 34C, 10C et 15C;
- en solitaire avec un micro-ordinateur : Apple II, Atari 400 à 1200, BBC, Commodore, Dragon 32, MPF II, MZ 80, Oric 1, TI 99, TO 7, Vic 20 (et sans doute bien d'autres). Le programme ne peut hélas passer sur ZX 81, mais *J. & S.* accueillera dans ses « avis », toute adaptation transmise par un lecteur.



Q18

Ce jeu est prévu pour être joué sur la photo d'écran que nous vous proposons, ci-contre. Les possesseurs de micro-ordinateurs pourront compléter eux-mêmes le programme Basic en mode texte en suivant nos conseils de programmation. Ce qui leur permettra, nous l'espérons, de jouer directement sur écran.

- **sans calculatrice :**

nombre de joueurs : 2;
matériel : 5 pions-inspecteurs et 1 pion-fugitif;
principe : le jeu se déroule sur la photo d'écran proposée. Les joueurs ne peuvent déplacer leurs pions que sur les cases claires (les rues), jamais sur les cases sombres (les bâtiments). L'un des joueurs prend les cinq pions-inspecteurs et incarne donc la police; l'autre prend le fugitif.
Le fugitif commence la partie avec 10 points de résistance. Il en perd un chaque fois qu'il se trouve en contact par un côté avec un pion-inspecteur.
Les inspecteurs gagnent si le fugitif est coincé et ne peut plus se déplacer avant le 30e tour de jeu. Ils gagnent également, si le fugitif perd tous ses points de résistance avant le 30e tour de jeu. Le fugitif gagne s'il reste libre jusqu'au 30e tour de jeu, et qu'il lui reste au moins un point de résistance.

1. le premier tour de jeu :
a. le fugitif note sur une feuille de papier les coordonnées de sa case de départ, mais ne pose pas son pion sur le terrain;
b. l'inspecteur pose ses cinq pions sur les cases de son choix. Les inspecteurs peuvent « voir » dans 8 directions (4 orthogonales, 4 diagonales). Il faut entendre par « voir » le fait d'observer dans une direction jusqu'à huit cases de distance, à moins qu'un bâtiment ou un autre inspecteur vienne l'interrompre.
Si, de la case où il se trouve, un quelconque inspecteur peut voir la case du fugitif (encore invisible), le joueur qui le manipule est alors immédiatement contraint de le poser sur le plateau de jeu. Cette règle est applicable dès le premier tour de jeu, et le reste pour tous les tours de la partie.

2. le tour de jeu :
a. l'inspecteur déplace tous ses pions, seulement quelques-uns, ou aucun. Les pions ne peuvent se déplacer que d'une case à la fois et seulement dans quatre directions (nord, est, sud et ouest). Les pions ne peuvent être superposés.
b. le fugitif déplace obligatoirement son pion d'une case mais, contrairement aux inspecteurs, dans n'importe laquelle des huit directions (pour autant qu'il n'enfreint pas la règle interdisant l'accès aux bâtiments).
Deux cas se présentent : le fugitif n'est plus visible à la suite de son déplacement, et dans ce cas le joueur qui le manipule le retire du plateau de jeu. Le joueur continue de jouer papier-crayon tant qu'il reste invisible. Si le pion fugitif est encore visible à la suite de son déplacement, il reste sur le terrain.
Le fugitif note chaque tour de jeu sur une feuille de papier, et l'inspecteur note les points de résistance perdus par le fugitif à chaque fois qu'il y a contact entre l'un de ses pions et le fugitif.

- **avec une calculatrice :**

matériel : cinq pions-inspecteurs, un pion-fugitif, papier, crayon, et votre machine préférée;
principe : vos inspecteurs ne se déplacent que dans quatre directions (nord, est, sud et ouest). En revanche, le fugitif se déplace dans huit directions (nord, nord-est, est, sud-est, sud, sud-ouest, ouest et nord-ouest). Tous les pions qui représentent ces personnages se déplacent sur la photo d'écran, ci-contre qui sert de terrain.
Le nord est vers le haut de la page. Chaque case du terrain est repérée par une valeur en x (horizontalement) et par une valeur en y (verticalement). Dans tous les cas, les pions ne se déplacent que d'une case par tour, vers une case voisine. Il est interdit d'aller sur une case

photo Elmar - De Greef.

sombre (bâtiments); on ne se déplace que sur les cases claires (les rues).

Pour toutes les calculatrices, le programme est capable d'indiquer vers quelle case se dirige le fugitif. Il gère son déplacement.

Pour la première fois, nos colonnes accueillent un programme pour la *TI 57 LCD*. Sa mémoire est plus faible que celle des autres machines, il y a en conséquence davantage d'opérations manuelles.

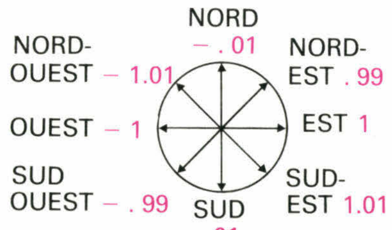


Figure 1 : *cette table d'orientation indique pour chaque direction le code de déplacement utilisé par les calculatrices.*

La table d'orientation (figure 1) est valable pour toutes les calculatrices. Avec les directions sont associés les codes de déplacement. Par exemple « aller vers le nord-est » se traduit par .99. Dans tous les cas, pour indiquer qu'il s'agit d'une valeur négative, vous devrez taper la valeur numérique, suivie selon les cas de la touche CHS (sur HP) et +/– (sur TI).

Reportez-vous au mode opératoire destiné à votre calculatrice.

PROGRAMME POUR TI 57 LCD

61.85.01	00	STO + 1	51	12	x⇆t	71.01	24	RCL 1
85	01	+	71.00	13	RCL 0	13	25	R/S
53	02	(	59	14	2nd Frac	21	26	RST
71.01	03	RCL 1	28.00	15	2nd SBR 0	23.00	27	LBL 0
58	04	2nd Intg	65	16	×	53	28	(
51	05	x⇆t	04	17	4	55	29	÷
71.00	06	RCL 0	−31	18	INV log	05	30	5
58	07	2nd Intg	54	19	)	75	31	−
28.00	08	2nd SBR 0	13	20	R/S	51	32	x⇆t
85	09	+	93	21	.	54	33	)
71.01	10	RCL 1	95	22	=	65	34	x^2
59	11	2nd Frac	61.75.01	23	STO − 1	−28	35	INV 2nd SBR

Mode opératoire pour TI 57 LCD :

1. appuyez sur ON/C, puis successivement sur les touches 2nd Part 2 (affichage 40.2); LRN (mode programme), 2nd CP (effacement des mémoires);

2. tapez les 36 pas du programme (STO +1, +, (, RCL 1, etc.);

3. appuyez sur LRN, RST, LRN, et à l'aide de la touche SST, relisez le programme : à chaque numéro de pas doit correspondre le code machine figurant dans le listing (par exemple 61.85.01 00);

4. appuyez sur LRN, 2nd Fix 2, RST;

5. effectuez les opérations suivantes pour chaque tour de jeu :

– au premier tour, placez vos pions-inspecteurs sur les cases de votre choix ou celles que nous vous proposons : x = 11 / y = 4; x = 14 / y = 4; x = 15 / y = 8; x = 11 / y = 9 et x = 16 / y = 8. Placez le pion-fugitif où vous le désirez, ou, si vous avez placé vos inspecteurs comme indiqué, sur la case x = 12 / y = 7;

a. déplacez vos pions-inspecteurs d'une case;

b. faites la somme des valeurs en x des cinq inspecteurs (sur notre exemple cette somme est 11+14+15+11+16) et notez-la;

c. faites la somme des valeurs en y des cinq inspecteurs (sur notre exemple cette somme est 4+4+8+9+8) et notez-la;

d. tapez la valeur correspondant à la somme des x, point, la valeur correspondant à la somme des y, puis STO 0. Notre exemple : 67.33 STO 0;

e. tapez la coordonnée en x du fugitif, point, la coordonnée en y puis STO 1. Sur notre exemple 12.07 STO 1;

f. pour chaque déplacement possible du fugitif :

– tapez le code de déplacement (voir ce code sur la figure 1);

– appuyez sur R/S, notez le sens du déplacement et la valeur affichée;

– appuyez à nouveau sur R/S (les coordonnées du fugitif réapparaissent);

– reprenez le point (f) au début, si vous voulez tester une autre direction ou, si vous avez fini, tapez à nouveau le code de déplacement qui a donné la valeur la plus élevée à l'affichage;

– appuyez successivement sur R/S, ON/C et R/S : la calculatrice affiche les nouvelles coordonnées du fugitif sous la forme xx, yy;

g. déplacez le pion-fugitif sur le terrain;

6. pour le tour de jeu suivant, reprenez au point 5.a;

7. pour une nouvelle partie, reprenez au point 5.

PROGRAMME POUR TI 57

00	34	1	SUM 1	17	33	1	RCL 1	34	33	1	RCL 1
01	32	2	STO 2	18	−49		INV 2nd Int	35	81		R/S
02	33	0	RCL 0	19	55		×	36	19		2nd C.t
03	49		2nd Int	20	02		2	37	−66		INV 2nd x = t
04	45		÷	21	−18		INV 2nd log	38	71		RST
05	05		5	22	85		=	39	33	4	RCL 4
06	65		−	23	−27		INV 2nd P→R	40	34	1	SUM 1
07	33	1	RCL 1	24	33	2	RCL 2	41	15		CLR
08	49		2nd Int	25	−34	1	INV SUM 1	42	32	3	STO 3
09	85		=	26	33	3	RCL 3	43	51	0	GTO 0
10	22		x⇆t	27	22		x⇆t	44	86	2	2nd LBL 2
11	33	0	RCL 0	28	−76		INV 2nd x ≥ t	45	32	1	STO 1
12	−49		INV 2nd Int	29	51	0	GTO 0	46	22		x⇆t
13	55		×	30	32	3	STO 3	47	32	0	STO 0
14	02		2	31	33	2	RCL 2	48	15		CLR
15	00		0	32	32	4	STO 4	49	71		RST
16	65		−	33	86	0	2nd LBL 0				

Mode opératoire pour TI 57 :

1. LRN (mode programme), tapez les 50 pas du programme, 2nd Fix 2;

2. tapez INV 2nd C.t;

3. placez les pions-inspecteurs sur les cases de votre choix, ou sur celles qui sont proposées au point 5 du mode opératoire pour TI 57 LCD;

4. effectuez les opérations suivantes pour chaque tour de jeu :

a. déplacez les pions-inspecteurs d'une case;

b. faites la somme des valeurs en x des cinq inspecteurs et notez-la;

c. faites la somme des valeurs en y des cinq inspecteurs et notez-la;

d. tapez la valeur correspondant à la somme des x, point, la valeur correspondant à la somme des y, puis x ⇆ t;

e. tapez la coordonnée en x du fugitif, point, la coordonnée en y, puis SBR 2;

f. indiquez à la calculatrice les possibilités de déplacement du fugitif. Pour cela, tapez chaque code de déplacement (voir figure 1) auquel a droit le fugitif, suivi de R/S pour chacun d'entre eux;

g. appuyez sur CLR puis R/S. La 57 (contrairement à la LCD) choisit elle-même le déplacement qu'elle juge le plus approprié et affiche les nouvelles coordonnées de la case où se trouve le fugitif;

5. pour un nouveau tour de jeu, reprenez au point 4;

6. pour une nouvelle partie, reprenez au point 3.



Q19

PROGRAMME POUR TI 58, 58 C et 59

000	76	2nd Lbl
001	11	A
002	29	2nd CP
003	22	INV
004	67	2nd x = t
005	71	SBR
006	43	RCL
007	04	04
008	44	SUM
009	01	01
010	25	CLR
011	42	STO
012	03	03
013	61	GTO
014	61	GTO
015	76	2nd Lbl
016	71	SBR
017	44	SUM
018	01	01
019	42	STO
020	02	02
021	43	RCL
022	00	00
023	59	2nd Int
024	55	÷
025	05	5
026	75	−
027	43	RCL
028	01	01
029	59	2nd Int
030	95	=
031	32	x ⇆ t
032	43	RCL
033	00	00
034	22	INV
035	59	2nd Int
036	65	×
037	02	2
038	00	0
039	75	−
040	43	RCL
041	01	01
042	22	INV
043	59	2nd Int
044	65	×
045	02	2
046	28	2nd log
047	95	=
048	22	INV
049	37	2nd P → R
050	43	RCL
051	02	02
052	22	INV
053	44	SUM
054	01	01
055	43	RCL
056	03	03
057	32	x ⇆ t
058	22	INV
059	77	2nd x ⩾ t
060	61	GTO
061	42	STO
062	03	03
063	43	RCL
064	02	02
065	42	STO
066	04	04
067	76	2nd Lbl
068	61	GTO
069	43	RCL
070	01	01
071	91	R/S
072	76	2nd Lbl
073	12	B
074	47	2nd CMs
075	42	STO
076	01	01
077	32	x ⇆ t
078	42	STO
079	00	00
080	25	CLR
081	61	GTO
082	71	SBR

Mode opératoire pour TI 58, 58 C et 59 :

1. appuyez sur LRN, introduisez les 83 pas du programme, appuyez à nouveau sur LRN suivi de 2nd FIX 2;
2. la suite du mode opératoire est identique aux étapes 3 et suivantes du mode opératoire pour *HP 34C*, à l'exception de l'étape 4, où « appuyez sur ENTER » doit être remplacé par « appuyez sur x ⇆ t ».

PROGRAMME POUR HP 33

01		15	61	g x ≠ 0
02		13	08	GTO 08
03		24	4	RCL 4
04	23	51	1	STO + 1
05			34	CLx
06		23	3	STO 3
07		13	39	GTO 39
08	23	51	1	STO + 1
09		23	2	STO 2
10		24	0	RCL 0
11		15	32	g INT
12			5	5
13			71	÷
14		24	1	RCL 1
15		15	32	g INT
16			41	−
17		24	0	RCL 0
18		15	33	g FRAC
19			2	2
20			0	0
21			61	×
22		24	1	RCL 1
23		15	33	g FRAC
24			2	2
25		15	2	g 10^x
26			61	x
27			41	−
28		15	4	g → P
29		24	2	RCL 2
30	23	41	1	STO − 1
31			21	x ⇆ y
32		24	3	RCL 3
33		14	51	f x > y
34		13	39	GTO 39
35			21	x ⇆ y
36		23	3	STO 3
37		24	2	RCL 2
38		23	4	STO 4
39		24	1	RCL 1
40			74	R/S
41		13	01	GTO 01
42		14	33	f CLEAR REG
43		23	1	STO 1
44			21	x ⇆ y
45		23	0	STO 0
46			34	Clx
47	14	11	2	f Fix 2
48		13	08	GTO 08

Mode opératoire HP 33 :

1. ON; placez le curseur de droite sur PRGM et introduisez les 48 pas du programme; ensuite replacez le curseur sur RUN;

2. effectuez les opérations suivantes pour chaque tour de jeu :

a. au premier tour, placez vos pions-inspecteurs sur les cases de votre choix, ou sur celles qui sont proposées au point 5 du mode opératoire *TI 57 LCD,* et placez le pion-fugitif selon la même procédure.

b. déplacez vos pions-inspecteurs d'une case;

c. faites la somme des valeurs en x des cinq inspecteurs et notez-la; faites la somme des valeurs en y des cinq inspecteurs; notez-la;

d. tapez la valeur correspondant à la somme des x, point, la valeur correspondant à la somme des y puis ENTER;

e. tapez les coordonnées de la case où se trouve le fugitif sous la forme x.y (par exemple 12.07, s'il se trouve sur la case de coordonnées x = 12 / y = 07);

f. tapez GSB 42;

g. pour chaque déplacement possible du fugitif :
– tapez le code de déplacement (voir figure 1) puis R/S;
– tapez CLx puis R/S : la calculatrice choisit la case qui lui semble appropriée pour que le fugitif échappe aux inspecteurs, puis affiche les coordonnées de cette case, sous la forme xx.yy (par exemple 12.01, où x = 12 et y = 01);

h. déplacez le pion-fugitif sur le terrain;

3. pour le tour suivant, reprenez au point 2b;

4. pour une nouvelle partie, reprenez au point 2a.

PROGRAMME POUR HP 34C, 11C et 10C

(les codes de touches indiqués sont ceux de la HP 34)

001	25	13	11	h LBL A
002		15	61	g x ≠ 0
003		22	9	GTO 9
004		24	4	RCL 4
005	23	51	1	STO + 1
006			34	CLx
007		23	3	STO 3
008		22	0	GTO 0
009	25	13	9	h LBL 9
010	23	51	1	STO + 1
011		23	2	STO 2
012		24	0	RCL 0
013		25	32	h INT
014			5	5
015			71	÷
016		24	1	RCL 1
017		25	32	h INT
018			41	−
019		24	00	RCL 0
020		25	33	h FRAC
021			2	2
022			0	0
023			61	×
024		24	1	RCL 1
025		25	33	h FRAC

026			2	2
027		15	2	g 10^x
028			61	×
029			41	−
030		15	4	g→P
031		24	2	RCL 2
032	23	41	1	STO − 1
033			21	x⇆y
034		24	3	RCL 3
035		14	51	f x>y
036		22	0	GTO 0
037			21	x⇆y
038		23	3	STO 3
039		24	2	RCL 2
040		23	4	STO 4
041	25	13	0	h LBL 0
042		24	1	RCL 1
043			74	R/S
044	25	13	12	h LBL B
045		14	33	f CLEAR REG
046		23	1	STO 1
047			21	x⇆y
048		23	0	STO 0
049			34	CLx
050		22	9	GTO 9

Mode opératoire HP 34C, 15C et 10C :

1. placez la calculatrice en mode programme : curseur sur PRGM;

2. tapez les 50 pas du programme, replacez le curseur en position RUN, puis tapez f FIX 2;

3. placez vos pions-inspecteurs sur le plateau de jeu, ainsi que le pion-fugitif selon votre choix, ou en suivant les conseils indiqués dans le mode opératoire *TI 57 LCD* point 5;

4. chaque tour de jeu comporte les étapes suivantes :

a. déplacez vos pions-inspecteurs d'une case;

b. faites la somme des valeurs en x, puis des valeurs en y des cinq inspecteurs;

c. tapez la somme des coordonnées en x, point, somme des coordonnées en y, puis ENTER (par exemple : 45.46 ENTER);

d. tapez les coordonnées de la case où se trouve le fugitif sous la forme xx.yy (par exemple 12.02 s'il est en x=12 et y=2), puis tapez A;

e. indiquez les possibilités de déplacement du fugitif de la manière suivante : tapez chaque code de déplacement (voir figure 1) auquel a droit le fugitif, puis A;

f. tapez CLx A : la calculatrice a choisi le déplacement qu'elle juge le plus approprié pour faire échapper le fugitif et affiche les coordonnées de la case où il doit se rendre;

g. poussez le pion-fugitif sur le terrain selon le résultat obtenu en (f);

5. pour un nouveau tour de jeu, reprenez au point 4 a;

6. pour une nouvelle partie, reprenez au point 3.

BASIC

Le programme est en mode texte (et non en mode graphique) pour convenir au plus grand nombre possible de micro-ordinateurs. Il est bien sûr plus agréable de jouer directement sur écran. Pour ce faire, vous devrez vous inspirer des conseils que vous trouverez dans le paragraphe « modification de programme ».

Si vous n'avez pas encore réalisé les modifications nécessaires, vous pouvez jouer sur la photographie d'écran, page 39. Il vous suffira d'avoir six pions (5 inspecteurs et 1 fugitif). A tour de rôle, chacun des cinq inspecteurs vous appelle. Le premier inspecteur dit par exemple : « — Allô, ici inspecteur 1, je suis en Zone 12/8. Que dois-je faire ? ». Être en zone 12/8 signifie simplement se trouver sur la case du plateau de jeu repérée en coordonnées cartésiennes par les valeurs x=12, y=8. C'est à vous de répondre, à «que dois-je faire? » Vous avez le choix entre cinq possibilités : le faire se déplacer dans les rues, vers le nord (tapez 1), vers l'est (tapez 2), vers le sud (tapez 3), vers l'ouest (tapez 4) ou encore lui donner l'ordre de rester où il est en tapant 0 (zéro).

Concrètement, tapez le chiffre de votre choix, puis appuyez sur RETURN. Si le déplacement choisi s'avère impossible le programme l'indique et vous invite à choisir une autre direction. C'est notamment le cas lorsque, par mégarde, vous dites à un inspecteur de se diriger vers une case contenant un bâtiment.

Le programme est conçu pour que chaque inspecteur scrute son environnement successivement dans huit directions (N, N-E, E, S-E, S, S-O, O et N-O). L'observation de chacune d'entre elles est, comme dans la réalité interrompue par la présence d'un bâtiment, mais aussi par la présence d'un autre inspecteur ou du fugitif.

Si aucun obstacle n'intervient, chaque inspecteur peut observer jusqu'à huit cases dans les huit directions. Les directions d'observation sont notées de 1 à 8, dans le sens des aiguilles d'une montre (N=1; NE=2; ...S=5; SO=6...).



On se déplace dans quatre directions (à gauche); mais on observe dans huit (à droite).

Lorsqu'apparaît la phrase *« Le yard appelle »*, chaque inspecteur fait son rapport. Un inspecteur dit par exemple : *« Ici inspecteur 5, je suis en zone 3/2; à vous... »* S'il n'ajoute rien, c'est qu'il n'a vu personne. En revanche, s'il voit « quelqu'un », il ajoutera, par exemple, *« suspect en direction 6, zone 2/12, à vous... »*. Dans ce cas l'inspecteur vous indique dans laquelle des huit directions il a fait son observation et plus précisément dans quelle case (ici x=2, y=12). Mais... il y a du brouillard et vos inspecteurs sont incapables de dire si le suspect est bien le fugitif... ou un autre inspecteur!

Le fugitif qui est géré par le programme a pour but de rester en liberté le plus longtemps possible et de faire le plus grand nombre de victimes possible. En effet, bien que poursuivi, il n'en continue pas moins de vouloir vider le chargeur de son arme! Plus le temps passe, plus la probabilité pour qu'il commette un nouveau crime augmente. Ne vous fiez pas à son apparente indolence, une fois découvert : il est d'une diabolique agilité et peut se déplacer dans huit directions, contrairement aux inspecteurs. Il possède un « moral » plus ou moins élevé qui l'incline à se rendre plus ou moins facilement (voir modifications de programme). Le programme est réglé pour qu'il essaie à tout prix de vous échapper.

Si vous jouez sur notre plateau de jeu, placez les inspecteurs de la manière suivante : inspecteur 1 en x=2, y=2; inspecteur 2 en x=2, y=11; inspecteur 3 en x=12, y=8; inspecteur 4 en x=5, y=15 et l'inspecteur 5 en x=6, y=6.

Modifications de programme :

a. modifications du terrain : vous pouvez agrandir le terrain en augmentant les valeurs placées en lignes 50 et 60. Par exemple FOR Y=1 TO 30. Mais attention, il faudra alors modifier la ligne 40, dimensionnant le tableau. Par exemple en mettant DIM A (30,30). Vous pouvez également modifier l'apparence du terrain, en changeant les valeurs

```
10  REM ---<INITIALISATION>---
20  HOME : REM  EFFACER ECRAN
30 DT = 4
40  DIM A(17,17)
50  FOR Y = 1 TO 17
60  FOR X = 1 TO 17
70  READ N
80 A(X,Y) = N
90  NEXT X: NEXT Y
100 X(1) = 2:Y(1) = 2:X(2) = 2:Y(
     2) = 11:X(3) = 12:Y(3) = 8
110 X(4) = 5:Y(4) = 15:X(5) = 6:Y
     (5) = 6
120  FOR I = 1 TO 5
130 A(X(I),Y(I)) = 3: NEXT I
140 X =  INT ( RND (1) * 15) + 2
150 Y =  INT ( RND (1) * 15) + 2
160  IF A(X,Y) <  > 1 THEN 140
170 A(X,Y) = 4:FX = X:FY = Y
180  REM --<DEPLACEMENT>--
190  FOR I = 1 TO 5
200  PRINT
210  PRINT "- ALLO, ICI INSPECTEU
     R "I
220  PRINT "JE SUIS EN ZONE "X(I)
     ;"/"Y(I)
230  PRINT "QUE DOIS-JE FAIRE ?"
240  PRINT "- ALLEZ EN DIRECTION.
     .";
250  INPUT "";D
260  IF D = 0 THEN  GOTO 340
270  ON D GOSUB 480,500,520,540
280  IF A(X(I) + SX,Y(I) + SY) <
     > 1 THEN  GOTO 330
290 X(I) = X(I) + SX:Y(I) = Y(I) +
     SY
300 A(X(I),Y(I)) = 3
310 A(X(I) + ( -  SGN (SX)),Y(I) +
     ( -  SGN (SY))) = 1
320  GOTO 340
330  PRINT "IMPOSSIBLE": GOTO 240
340  PRINT "- O.K": NEXT I
350  REM  ----<OBSERVATION>----
360  PRINT : PRINT
370  PRINT "LE YARD APPELLE..!"
380  FOR I = 1 TO 5
390  PRINT "ICI INSPECTEUR "I;"
400  PRINT "JE SUIS EN ZONE "X(I)
     ;"/"Y(I)
410  FOR D = 1 TO 8
420  ON D GOSUB 480,490,500,510,5
     20,530,540,550
430  GOSUB 560
440  NEXT D
450  PRINT "A VOUS..."
460  NEXT I
470  GOTO 730
480 SX = 0:SY =  - 1: RETURN
490 SX = 1:SY =  - 1: RETURN
500 SX = 1:SY = 0: RETURN
510 SX = 1:SY = 1: RETURN
520 SX = 0:SY = 1: RETURN
530 SX =  - 1:SY = 1: RETURN
540 SX =  - 1:SY = 0: RETURN
550 SX =  - 1:SY =  - 1: RETURN
560  FOR L = 1 TO 8
570 T = A(X(I) + (SX * L),Y(I) +
     (SY * L))
580 GX = FX:GY = FY
590 GX = X(I) + (SX * L):GY = Y(I
     ) + (SY * L)
600  ON T GOSUB 640,650,670,700
610  IF M = 1 THEN  GOTO 630
620  NEXT L
630 M = 0: RETURN
640 M = 0: RETURN
650 M = 1: RETURN
660  RETURN
670  PRINT "ICI L'INSPECTEUR "I;"
     EN ZONE "X(I);"/"Y(I)
680  PRINT "SUSPECT EN DIRECTION
     "D;", ZONE "X(I) + (SX * L);
     "/"Y(I) + (SY * L): RETURN
690  STOP
700  PRINT "ICI L'INSPECTEUR "I;"
     EN ZONE "X(I);"/"Y(I)
710  PRINT "SUSPECT EN DIRECTION
     "D;", ZONE " INT (FX);"/" INT
     (FY): RETURN
720  RETURN
730  REM  ---<L'ASSASSIN>---
740 TX = FX:TY = FY
750 DX =  RND (1):DY =  RND (1)
760  IF DX < .3 THEN DX =  - 1
770  IF DX > .33 AND DX < .66 THEN
     DX = 0
780  IF DX > .66 THEN DX = 1
790  IF DY < .3 THEN DY =  - 1
800  IF DY > .33 AND DY < .66 THEN
     DY = 0
810  IF DY > .66 THEN DY = 1
820 TX = TX + DX:TY = TY + DY
830 TT = TT + 1
840  IF TT > 40 THEN  PRINT "NE T
     IREZ PAS, JE ME RENDS": END
850  IF A(TX,TY) <  > 1 THEN  GOTO
     730
860 A(FX,FY) = 1:FX = TX:FY = TY:
     A(FX,FY) = 4
870 PM =  RND (1) * 10
880  IF PM > DT THEN  GOTO 930
890  PRINT "UN CRI HORRIBLE PERCE
     LA NUIT"
900  PRINT "UN MEURTRE A ETE COMM
     IS DANS"
910  PRINT "LA RUE X=" INT (FX):D
     T = 4
920  GOTO 940
930 DT = DT + 2
940 TT = 0: GOTO 180
950  REM ---<DATA>-----
960  DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
     ,2,2,2,2,2
970  DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1
     ,1,2,1,1,2
980  DATA 2,1,2,2,2,1,2,1,1,1,1,1
     ,1,1,2,1,2
990  DATA 2,1,2,1,1,1,2,1,2,2,1,1
     ,2,1,2,1,2
1000  DATA 2,1,2,1,2,1,2,1,2,2,1,
     2,2,1,1,1,2
1010  DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
     1,1,1,2,2,2
1020  DATA 2,1,2,2,2,1,1,1,1,2,2,
     1,1,1,1,2,2
1030  DATA 2,1,1,1,1,1,2,2,1,2,1,
     1,1,1,1,1,2
1040  DATA 2,1,2,2,2,1,2,2,1,1,1,
     2,2,2,2,1,2
1050  DATA 2,1,2,1,1,1,1,1,1,2,1,
     2,2,1,1,1,2
1060  DATA 2,1,1,1,2,1,2,1,2,2,1,
     1,1,1,2,1,2
1070  DATA 2,1,2,2,2,1,1,1,1,1,1,
     2,1,1,2,1,2
1080  DATA 2,1,1,1,1,1,2,1,2,2,1,
     2,2,2,2,1,2
1090  DATA 2,2,2,1,2,2,2,1,1,1,1,
     1,1,1,1,1,2
1100  DATA 2,1,2,1,1,1,1,1,2,1,2,
     2,1,2,2,1,2
1110  DATA 2,1,1,1,2,1,2,2,2,1,1,
     1,1,1,1,1,2
1120  DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,
     2,2,2,2,2,2
```

placées en DATA (lignes 960 à 1120). La valeur 2 correspond à un bâtiment et la valeur 1 à une rue.

b. modification de l'emplacement de départ des inspecteurs : changez les valeurs contenues dans les lignes 100 et 110;

c. modification du comportement meurtrier du fugitif : plus sa variable DT est grande, plus il sévit. Par exemple, en ligne 30, tapez DT=20. Cette valeur indique une probabilité de tuer de 20 %. Il faudra également modifier la ligne 910. La ligne 930 (DT=DT+2) indique l'augmentation de la probabilité à commettre un nouveau meurtre. Elle augmente de 2 % par tour de jeu en ligne 930.

d. modification du moral du fugitif : la correction à faire est en ligne 840 (IF TT supérieur à 40...). Toute valeur inférieure à 40 amoindrit le moral du fugitif et il est alors enclin à se rendre plus facilement.

Adaptation graphique :

Ce jeu étant entièrement conçu en mode texte, il suffit de placer un sous-programme à la suite du listing qui vous est proposé, pour obtenir des « images »...

L'entrée dans le sous-programme se fera par une instruction GOSUB 2000 placée en ligne 345. La routine graphique commencera par une instruction de passage en mode graphique (GR, HGR,...) et devra essentiellement contenir une boucle de lecture de toutes les valeurs de A(X,Y);

exemple pour Apple :

```
2000 GR : REM graphique basse résolution
2010 FOR Y = 1 TO 17
2020 FOR X = 1 TO 17
2030 IF A(X,Y)=1 THEN COLOR=0 : GOTO 2100 : REM 1=RUE / COULEUR 0=noir
2040 IF A(X,Y)=2 THEN COLOR=1 : GOTO 2100 : REM 2=MUR / COULEUR 1=rouge
2050 IF A(X,Y)=3 THEN COLOR=7 : GOTO 2100 : REM 3=inspecteur
2060 IF A(X,Y)=4 THEN COLOR =12 : REM 4=l'assassin
2100 PLOT X,Y
2110 NEXT X
2120 NEXT Y
3000 RETURN : REM retour au programme en ligne 350
```

Si vous ne voulez voir l'assassin à l'écran que lorsque vos inspecteurs le voient eux-mêmes, ce qui est beaucoup plus drôle, tapez une ligne 705 M= 1; en 2055 IF M=0 THEN GOTO 2100 et en 2130 M=0.

La fonction PLOT est à remplacer par SET sur certains micros et COLOR par COLORT, COLORG, INK selon les micros.

Conseils généraux :

Ce programme tourne sur un très grand nombre de micro-ordinateurs, à l'exception de *ZX 81*.

Pour les *TI 99* et *TO 7*, ne pas tenir compte des lettres situées après les NEXT. Si la ligne 250 (INPUT"";D) ne passe pas sur votre micro, contentez-vous de taper INPUT D.)

Ce programme a été conçu pour passer sans problèmes sur les micros suivants : *Apple, Atari* de 400 à 1200, *Commodore* et *VIC 20, MZ 80, Dragon 32, ORIC 1, MPF II, TRS 80* et *BBC*.



Q20

Stéphane Barizien et Michel Brassinne

LE WARGAME DES ETOILES



Les images de la Science-Fiction avaient déjà envahi les écrans des jeux vidéo. Il faut dire que canons-laser, fusées et autres vaisseaux spatiaux se prêtent à merveille aux jeux d'adresse. Mais dans La Guerre du Cosmos, *grâce au micro-ordinateur, ils sont, cette fois, éléments d'un vrai wargame.*

Dans l'immensité du vide intergalactique une starbase de masse 10 apparaît à la visualisation, échelle 2. Elle n'est plus très loin. Rude adversaire s'il en est, même pour une flotte de cuirassés Klargon de première classe dont la fiche signalétique laisse rêveur : 57 réacteurs, 8 piles, 24 équipes d'abordage, 1 laser lourd, 4 moyens, 4 légers, 12 drones à têtes chercheuses de catégorie 1, 6 de catégorie 2, masse du vaisseau 1,5 et 15° de changement de cap par unité temporelle; sans oublier les 6 boucliers électroniques et les systèmes de C.M.E. (contre-mesures électroniques) et C.C.M.E. (contre-contremesures électroniques!). Six ou sept vaisseaux ainsi appareillés souffrent encore face au déluge énergétique que dispensent les neuf lasers lourds de la starbase.
L'attaque en « J », qui consiste à foncer droit sur la cible, à faire feu des lasers avant, puis demi-tour pour lâcher une bordée par l'arrière n'a aucune chance de venir à bout des boucliers adverses. L'attaque « en survol » (feu de l'avant pendant approche, feu de l'arrière après survol) n'a pas davantage de chance d'être décisive si un seul vaisseau la conduit. L'attaque « en percée », si efficace contre les nuées de chasseurs impériaux, qui consiste à se glisser entre les vaisseaux ennemis pour faire feu de tous bords alors que chacun d'entre eux ne peut consacrer qu'une moitié de sa puissance de feu, n'est pas ici appropriée, puisque la starbase est seule et que c'est elle qui est en position centrale.
Le « carrousel » est sa tactique défensive préférée : sa forme annulaire la prédispose aux tirs en cours de mouvement rotatif. L'une des solutions (le manuel de jeu en indique une) est la concentration des tirs en phase d'approche avec lâcher, par vagues successives, des torpilles les plus puissantes. Toute l'énergie doit être concentrée au même endroit, au même moment. Évidemment, l'attaque d'une starbase n'est pas l'objectif du premier manœuvrier venu. Il faut être un vieux routard des espaces galactiques pour parvenir à concentrer 1 000 unités d'énergie sur un seul bouclier. Mais si c'est le cas, le bouclier de la starbase cède et la station annulaire vole en éclat.
Ces quelques réflexions sur la tactique de guerre spatiale peuvent être celles d'un passionné de *La guerre du cosmos;* une adaptation en langue française (faite au Québec par Computerre) d'un classique de la société S.S.I. (Strategic Simulations Inc.), *Warp factor,* diffusée en France par la jeune société Ciel Bleu (1).
Saluons les adaptations en langue française qui commencent à arriver sur le marché, ainsi que les productions « intra-muros ». Nous nous efforcerons désormais de vous présenter en version française les meilleurs jeux de stratégie existants.
La guerre du cosmos n'a rien d'un jeu original! Il existe des dizaines et des dizaines de versions de jeux au thème similaire pour ne pas dire identique. C'est précisément la raison pour laquelle nous en parlons. Il existe aujourd'hui tellement de jeux de guerre spatiale que les passionnés de ludotique disent en découvrant l'un d'eux *« c'est un Startrek »,* en référence au célèbre feuilleton-télé qui a tenu le petit écran pendant plusieurs années Outre-Atlantique, et aux nombreux programmes qui portent ce nom, à d'infimes variantes près.
Le thème de l'épopée spatiale est mondialement apprécié et plus particulièrement aux États-Unis où il réactualise une page culturelle essentielle dans leur Histoire : la ruée vers de nouveaux espaces.
A ce titre, *La guerre du cosmos* fait partie des *Startrek* et peut être considéré comme un « grand classique » du jeu sur micro-ordinateur. De la même manière que *Adventure* (le tout premier jeu d'aventure sur ordinateur) marque les débuts de la micro-informatique dans les années 70, et est à l'origine de dizaines de jeux présentant la même structure, les jeux de bataille de l'espace calqués sur le feuilleton-télé laisseront une trace dans l'histoire du jeu sur micro-ordinateur. Tout possesseur de micro se doit d'avoir un exemplaire de jeu conçu sur le modèle *Startrek.* Il en va dans ce domaine comme dans les autres : le meilleur côtoie le pire, de 1 K à 300 K. *La guerre du cosmos* peut servir de modèle de référence, car c'est jusqu'à présent ce qui s'est fait de plus complet dans le genre.
Le terrain de jeu se compose de

2 000 points sur 2 000; sur chaque point (repéré en x et y) peut prendre place un vaisseau, dont le cap peut être défini au degré près, de 0 à 360° ! Ce qui fait un nombre de combinaisons déjà fort appréciable. Le programme, qui couvre une face de disquette et tourne sur *Apple II,* est capable de gérer simultanément les variables relatives à 10 vaisseaux différents. Le programme se propose de tenir le rôle de l'arbitre quand deux joueurs s'affrontent, ou celui d'un adversaire quand le joueur est seul face au clavier.

Un damier de 4 000 000 de cases pour dix pions! La disproportion semble colossale. Mais quels pions ! Chaque vaisseau requiert en effet toute l'attention du joueur. Avant même de jouer il faut faire son choix parmi les douze types de vaisseaux que compte le jeu. Cela va du « vaisseau de charge Freman » à la prodigieuse maniabilité (45° par unité de temps – le tour en compte 16 !), à la force des starbases, en passant par les possibilités de camouflage du « croiseur Réman ». Il y en a pour tous les goûts. L'armement offensif et défensif de ces vaisseaux est des plus variés : lasers, torpilles à photons (simple ou double charge), torpilles protoplasmiques, drones, instruments de détection pour localiser précisément un adversaire, contre-mesure électronique pour fausser les instruments de détection adverses, contre-contre mesure électronique pour fausser les instruments chargés de fausser, etc. !

L'immense variété de variables à gérer donne une idée de complexité. C'est bien naturel. Or, le jeu est immédiatement accessible : très bon critère pour un jeu sur micro-ordinateur. Le mode conversationnel (bas d'écran réservé à répondre aux questions que pose le programme) est à la base de cette accessibilité. Le choix de deux dimensions au lieu de trois pour simuler cette bataille de l'espace y est aussi pour quelque chose. Il est toujours paradoxal de constater que les batailles de l'espace les plus réussies fonctionnent sur des représentations à deux dimensions (type damier) et non en volume. La troisième dimension serait trop gourmande en mémoire vive pour le micro et – le problème est analogue – pour la nôtre !

Nous sommes donc en présence d'un wargame à thème spatial avec peu de pions. La vraisemblance de la simulation, moins au niveau du graphisme que des variables mises en jeu, suffirait à en faire un excellent jeu. Mais d'autres caractéristiques font un jeu exceptionnel : la segmentation du tour de jeu et la simultanéité de la résolution des combats.

Pour un vaisseau donné, le joueur alloue à chaque partie de celui-ci une fraction de l'énergie dont il dispose pour le tour (énergie fournie par des piles à combustible si elles n'ont pas été détruites au cours de précédents combats). Quand le joueur a répondu à toutes les questions, le programme demande pour quelle tranche de temps ces ordres sont valables. La réponse attendue varie entre 1 et 16. Si le joueur tape 16, il choisit du même coup d'étaler ses décisions sur l'ensemble du tour. A l'inverse s'il répond 1, le programme recommencera à poser les mêmes questions. Le joueur peut ainsi segmenter le tour de jeu au maximum en 16 morceaux qui seront ensuite exécutés les uns après les autres.

La même palette de possibilités est offerte au niveau des ordres de tir : ainsi à l'ordre de faire feu s'ajoute une caractéristique : « au plus près du vaisseau adverse », « au dernier moment » (avant que le vaisseau adverse sorte du champ de tir), « à une distance donnée » (à préciser), etc.

Le programme fait de même pour les vaisseaux qu'il dirige. Ensuite, au moment de la résolution, toutes les actions, segment après segment, sont effectuées et les résultats s'affichent un à un, avec d'autant plus de lenteur que les vaisseaux sont nombreux. Ainsi un vaisseau peut-il être détruit avant même d'avoir donné le meilleur de lui-même au 16ᵉ segment temporel du tour de jeu !...

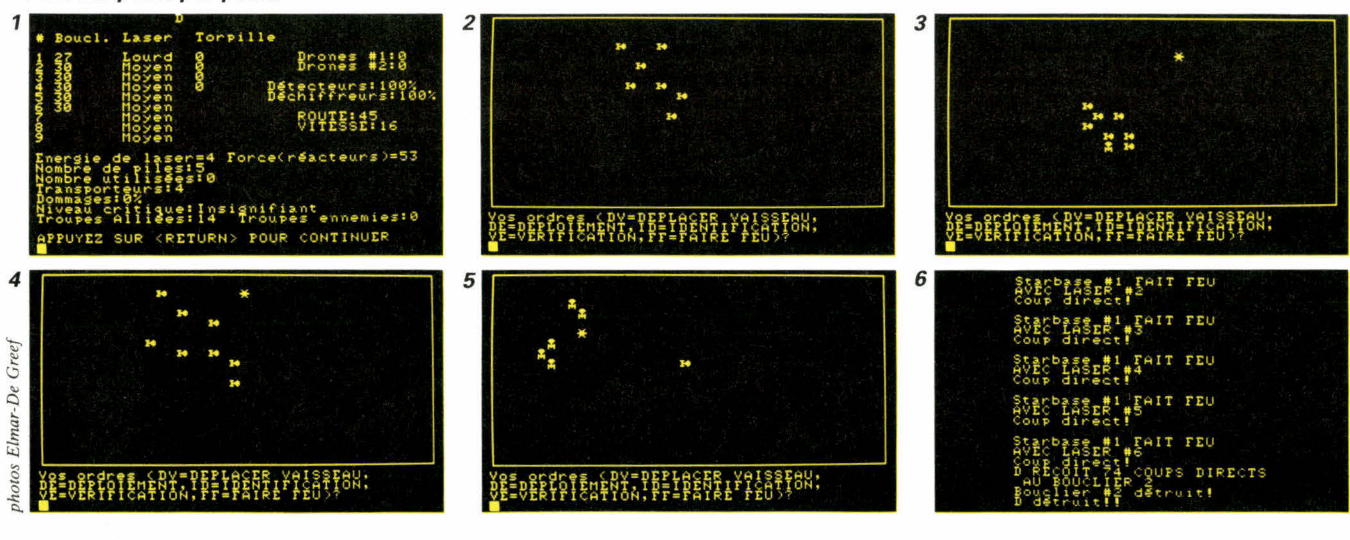
Avec *La guerre du cosmos,* les joueurs sont aux antipodes des jeux où l'action visible à l'écran constitue l'atout majeur. Mais c'est en revanche, et à l'inverse des jeux de pure adresse, un inépuisable jeu de réflexion et de simulation...

Michel Brassinne

---

(1) Ce jeu est diffusé par les éditions Ciel Bleu, société Sofel Informatique, 20, rue Bapst, 92600 Asnières. Tél. : (1) 790-23-60.

1. En tapant ID au clavier le joueur vérifie l'état de ses vaisseaux (ici le vaisseau D). 2. Le menu affiché en bas de l'écran permet de choisir la vitesse, le cap et les armes de chaque vaisseau. 3. La flottille est regroupée; la « Starbase » est en vue. Il faut taper les ordres nécessaires à un meilleur déploiement. 4. Visualisation de la phase de déploiement et d'approche. 5. L'attaque de la « Starbase » n'est pas un franc succès : deux vaisseaux détruits et un autre à la dérive ! 6. Le déroulement de la phase de combat s'affiche point par point.



photos Elmar-De Greef

• *SEGA S 3000* est le nom d'un nouveau micro-ordinateur lancé par la grande firme japonaise de jeux vidéo Sega et distribué en France par la société I.T.M.C. Ce 16 ou 32 K de mémoire vive (en anglais 32 K-RAM et en français 32 K-MEV!) aux prix respectifs de 2 200 F et 2 400 F réserve une large part au jeu. Aux 15 cartouches de jeux au moment du lancement, viendront s'ajouter 2 à 3 programmes par mois, au minimum nous dit-on. Les deux tiers des programmes seront conçus et réalisés par Sega (principalement des jeux d'adresse) et un tiers sera fourni par la société Loriciels déjà connue... A suivre!...

• *Aquarius* est un nouveau micro-ordinateur distribué en France par Sideg Informatique au prix de 1 200 F en version de base 4 K MEV, extensible jusqu'à 52 K MEV. Cette petite machine, qui fournit une résolution graphique très fine (320 points sur 192) sur un écran télé PAL ou SECAM avec prise péritel, s'oriente déjà vers une politique-jeu appréciable avec des jeux de réflexion et de simulation. Il reste à



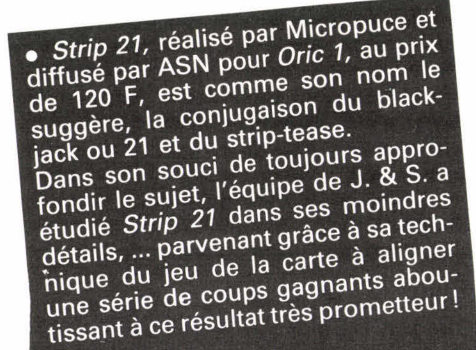
tester ces jeux et à les comparer avec ce qui existe déjà, mais l'option « jeu de réflexion » est bien là. Pour tous renseignements complémentaires concernant *Aquarius,* téléphonez au (1) 557.79.12.



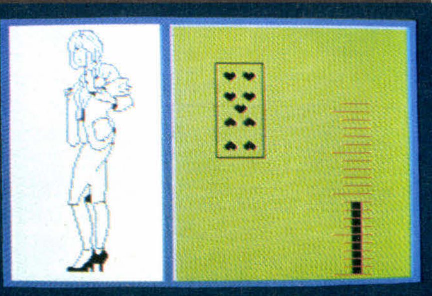
• *Ultima III* est sorti! Avec une représentation graphique d'une qualité encore supérieure à celle d'*Ultima II.* Ce troisième épisode porte le nom d'*Exodus.* Quatre joueurs peuvent y participer simultanément, chacun ayant un personnage défini à l'image de ceux qui circulent dans *Donjons & Dragons.*

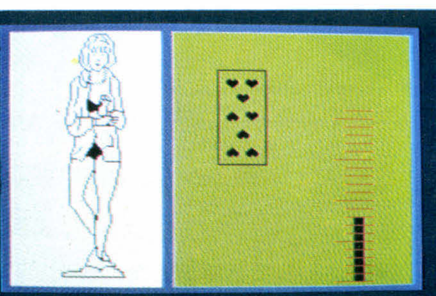
• Édité par Adventure International, *Earthquake* est un excellent jeu d'aventure en anglais pour les possesseurs de *Vidéo-génie.* Le thème de la survie (ici, après le tremblement de terre de San Francisco) constitue le noyau du jeu.

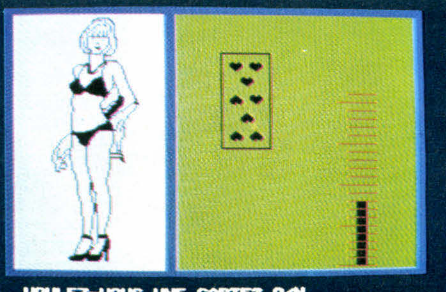
• *Oric 1 :* édité chez ASN, *Esquive* est un jeu tout à fait original qui associe réflexion et dextérité. Ce qui est finalement assez rare. L'écran présente une sorte de quadrillage qui pourrait s'apparenter à un réseau de rues se croisant à angles droits. Les « bâtiments » séparant les rues offrent régulièrement des « refuges » que doit visiter le personnage déplacé par le joueur. Dès que celui est au milieu d'une rue, une boule prend son élan en provenance du bord de l'écran. A un croisement, deux boules, l'une horizontalement et l'autre verticalement, traversent l'écran dans le but d'écraser le personnage qui n'aurait pas le temps de gagner un refuge. Le jeu consiste à visiter tous les bâtiments. Difficile, drôle et très astucieux.



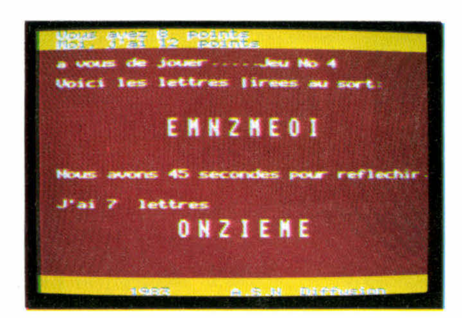
• *Strip 21,* réalisé par Micropuce et diffusé par ASN pour *Oric 1,* au prix de 120 F, est comme son nom le suggère, la conjugaison du black-jack ou 21 et du strip-tease.
Dans son souci de toujours approfondir le sujet, l'équipe de J. & S. a étudié *Strip 21* dans ses moindres détails, ... parvenant grâce à sa technique du jeu de la carte à aligner une série de coups gagnants aboutissant à ce résultat très prometteur!





• *Mercure,* édité lui aussi chez ASN pour *Oric 1,* est un jeu d'aventure assez complexe (type « vue en plan », comme *Ultima II*) qui inclut des jeux dans le jeu. Malgré quelques défauts, l'intérêt ne se dément pas tout au long de la partie.



• *Dicodoric* est une version du jeu *le mot le plus long*... pour... Oric 1 !! L'ordinateur est votre adversaire. A partir d'une série de lettres tirées au hasard, qu'il combine, il cherche le mot le plus long qu'il peut réaliser. A vous de faire mieux. Le joueur gagne souvent toutefois...

• *Miner,* encore pour *Oric 1,* diffusé par Inélec, est un excellent jeu économique, en anglais, ayant pour thème la vente des produits extraits d'une mine. Le joueur est en permanence soumis à la prise de risques : vendre tout de suite à bas prix ou transporter ses matières premières vers l'entrepôt ou le dock pour en obtenir un meilleur prix... mais il y a le coût du transport et les accidents...

• Pour en finir avec *Oric 1,* quelques numéros de téléphone utiles pour les possesseurs de ce micro :
– les nouveautés du mois : (1) 599.13.63;
– les informations sur les branchements de fils et pannes : 599.09.72;
– le service commercial : 599.27.28.

• *Le guide d'achat de la micro-informatique,* édité par Sideg informatique, vendu 10 F, commente sur 190 pages les produits distribués par cette société. Les possesseurs de *Vidéo-Génie, Commodore VIC 20, Commodore 64, Atari, Apple et IBM* y trouveront de brèves descriptions de jeux, propres à stimuler leur créativité.

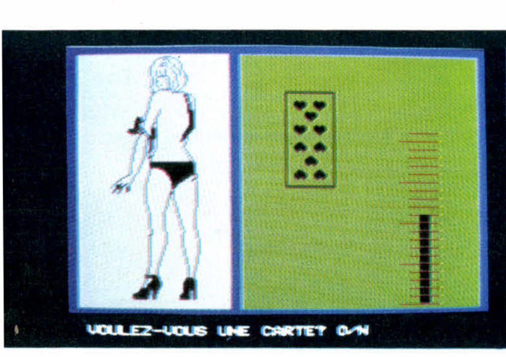
• *VIC 20 :* les éditions Sybex viennent de publier *Jeux en Basic pour VIC 20* (49 F). Les dix-huit jeux proposés ne dépassent jamais 4 K et couvrent les classiques des jeux d'action sur micro. Les courts listings proposés apprennent concrètement à se servir du *VIC 20* mieux que ne le font certains manuels. En effet, plutôt que de tendre vers un Basic standard, l'auteur a préféré mettre en valeur toutes les ressources de la machine, du point de vue sonore et graphique. Au milieu de titres de jeux évocateurs (Blitz, Torpillage, Grand prix, Pièges, Pendu, Base Lunaire) on découvre un Othello. Un adversaire en deux pages de listing, à peaufiner.
Dans la même collection : *Jeux en Basic sur Spectrum,* et à paraître *Jeux en Basic sur Atari* et *Jeux en Basic sur ZX 81.*

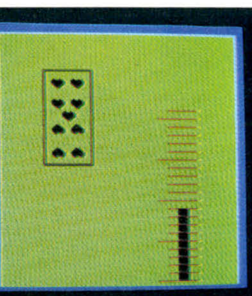
• Aux éditions Eyrolles, *VIC 20 à la conquête des jeux.* Dix-sept jeux pour le *VIC* en version de base et cinq programmes pour les 8 et 16 K, parmi lesquels un jeu d'aventure. On trouve aussi un Othello en 4 pages de listing et des trucs pour bien programmer son *VIC* (technique de redéfinition de caractères). En outre, Alain Perbost et Éric Masse – les auteurs – expliquent en détail la structure des programmes qu'ils proposent.

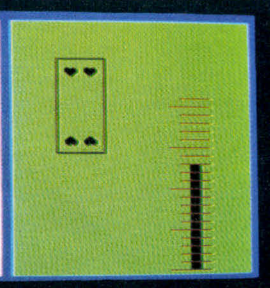
• La société Micro-Dispo offre aux lecteurs de reprendre leur *ZX 81* pour l'achat d'un matériel plus important. Cette reprise sera fonction de l'état de l'appareil, et de certaines configurations annexes...
Parmi les machines proposées, citons : *Spectrum* 16 K et 48 K, *Dragon, Oric, BBC, MPF II, Multitech,* etc.

58, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : 566-57-17, métro : Volontaires.

photos Elmar - De Greef et D.R.

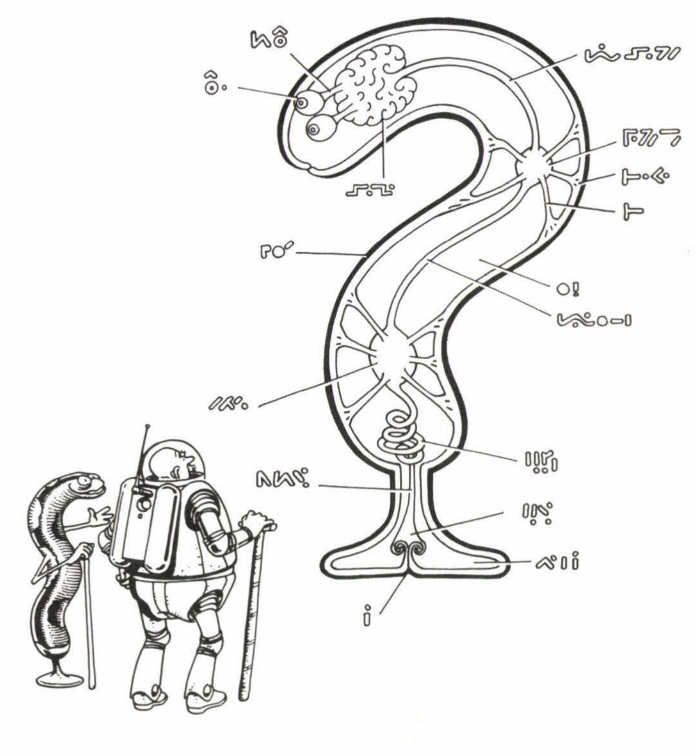


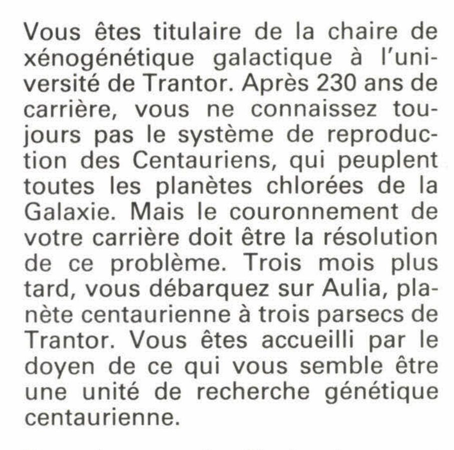
questions de logique

par J.-C. B.



GÉNÉTIQUE CENTAURIENNE

La xénogénétique galactique est déjà une science très complexe. Saurez-vous percer les mystères de la reproduction de ces sympathiques mais inquiétants Centauriens, qui mentent tout le temps, ou presque?



Vous êtes titulaire de la chaire de xénogénétique galactique à l'université de Trantor. Après 230 ans de carrière, vous ne connaissez toujours pas le système de reproduction des Centauriens, qui peuplent toutes les planètes chlorées de la Galaxie. Mais le couronnement de votre carrière doit être la résolution de ce problème. Trois mois plus tard, vous débarquez sur Aulia, planète centaurienne à trois parsecs de Trantor. Vous êtes accueilli par le doyen de ce qui vous semble être une unité de recherche génétique centaurienne.

Rappelons que les Centauriens sont divisés en quatre sexes :

- les Véridiques, qui disent toujours la vérité;
- les Menteurs, qui mentent toujours;
- les Changeants, qui tantôt mentent, tantôt disent la vérité;
- les Fous, qui peuvent prononcer des phrases vraies, fausses, ou contradictoires.

1 LE LOGITEX

Trois Centauriens, un Véridique, un Changeant et un Menteur, vous disent, pas forcément dans cet ordre (1) :

A : une partie du cerveau centaurien, appelée le logitex, détermine le sexe des Centauriens.
B : A est le Menteur et C le Véridique.
C : A a dit vrai, mais B a menti.

Qu'est-ce qui détermine le sexe des Centauriens?

2 COMBIEN DE PARTIES?

Deux autres Centauriens vous disent :

A : le logitex comprend quatre parties.
B : c'est vrai.
A : l'un de nous deux est un Menteur.
B : l'un de nous deux est un Véridique.

Combien le logitex comprend-il de parties?

3 COMBIEN DE NATURES?

Ultérieurement, vous avez appris que le logitex comprenait effectivement quatre parties. Quatre Centauriens, deux Véridiques et deux Menteurs, vous disent alors :

A : chaque partie du logitex peut être de trois natures différentes.
B : A et C sont du même sexe.
C : D et moi sommes du même sexe.
D : A et moi sommes du même sexe.

Chaque partie du logitex peut-elle être de trois natures différentes?

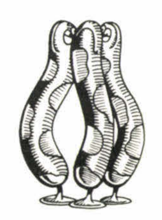
---

(1) Merci à Franck Didieux, d'Ermont, qui m'a donné l'idée de ce thème et gagne un abonnement d'un an à J & S.









4 LES GÈNES CENTAURIENS

Vos connaissances s'améliorent. Le cerveau des Centauriens fonctionne comme celui des Humains. Mais avant de passer au centre du langage, la pensée traverse une des quatre parties du logitex. Nous désignerons par V, M et F les trois natures des parties du logitex.
Si la pensée traverse une partie V, la phrase prononcée est vraie. Si elle traverse une partie M, la phrase est fausse. Si elle traverse une partie F, la phrase est contradictoire.

Le gène qui détermine le sexe de chaque Centaurien comprend quatre éléments de trois natures différentes, la composition du gène correspondant à celle du logitex. Par analogie, désignons par v, m et f les trois natures des éléments d'un gène. Si un Centaurien possède un logitex de composition V-V-F-M, la composition du gène est v-v-f-m.
Quatre Centauriens vous disent :
A : le gène de tout Changeant est v-v-m-m, et le gène de tout Fou v-m-f-f.
B : A est un Véridique.
C : B a menti.
D : l'affirmation précédente est vraie, mais la mienne, fausse.

Quelle est la composition des gènes de chaque sexe de Centaurien?

PARADOXES LOGIQUES : LES DIFFÉRENTS INFINIS MATHÉMATIQUES

La théorie des ensembles infinis repose sur quatre piliers. Nous avons vu les trois premiers dans les n[os] 12, 19 et 24. Voyons aujourd'hui le quatrième pilier, concernant les « parties » d'un ensemble.
Prenons l'exemple d'un ensemble A composé de trois éléments : a, b, c. Les parties de A sont celles qui comprennent un élément : (a); (b); (c); et celles qui comprennent deux éléments : (a,b); (a,c); (b,c). Cela ne pose aucun problème lorsque l'ensemble est fini (1). Et c'est aussi facile à comprendre lorsque l'ensemble est infini.
Prenons l'exemple de l'ensemble infini ℕ des nombres entiers naturels : ℕ = (1,2,3,4,...). L'ensemble des parties de ℕ, qu'on note P (ℕ), est composé de :

- celles qui comprennent un seul nombre entier :
(1); (2); (3); (4); ....
- celles qui comprennent deux nombres entiers, selon toutes les combinaisons possibles : (1,2); (1,3); (1,4); ...; (2,3); (2,4); (2,5); ...; (3,4); (3,5); ...
- plus généralement, celles qui comprennent **n** nombres entiers, selon toutes les combinaisons possibles;
- etc.

1. La représentation d'une partie de ℕ ne pose aucun problème lorsque le nombre de ses éléments est fini. Peut-on représenter de façon simple une partie de ℕ comportant un nombre infini d'éléments?

(1) Ajoutons pour les puristes que les parties d'un ensemble comprennent également l'ensemble vide Ø et l'ensemble A lui-même.

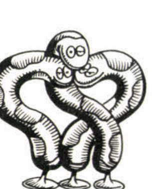
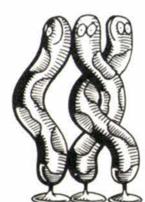
2. On va d'abord démontrer que les parties de ℕ sont plus « nombreuses » que les nombres entiers. Pour cela, nous allons raisonner par l'absurde, comme dans le n° 24, page 80. Supposons donc qu'elles soient en nombre égal, c'est-à-dire qu'on ait pu établir une correspondance entre les nombres entiers et les parties de ℕ :

Nombre entier	*Partie associée*
1	1 0 0 1 ...
2	1 0 1 1 ...
3	1 1 0 0 ...
4	0 0 1 1 ...
...	...

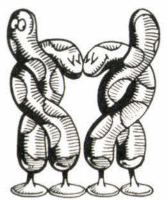
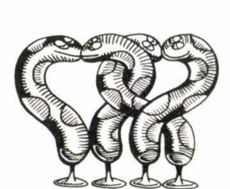
Considérons un nombre quelconque **n** et sa partie associée. De deux choses l'une : ou cette partie comprend **n**; ou elle ne le comprend pas. Sur l'exemple du tableau ci-dessus, la partie associée à 1 comprend le nombre 1, la partie associée à 2 ne comprend pas le nombre 2; la partie associée à 3 ne comprend pas le nombre 3; etc.
Considérons tous les nombres entiers **n** tels que la partie associée ne comprenne pas le nombre **n**. Sur l'exemple du tableau précédent, 2 et 3 font partie de ces nombres **n**, mais pas 1 et 4. Et soit l'ensemble **P** des nombres **n** ainsi définis. Cet ensemble, composé de nombres entiers, est une partie de ℕ. Elle fait donc partie de la colonne de droite du tableau ci-dessus, et est associée à un nombre de la colonne de gauche que nous appellerons **q**.
De deux choses l'une : ou **q** appartient à **P**; ou **q** n'appartient pas à **P**. Nous allons tenir un raisonnement facile à comprendre, et ressemblant au paradoxe du barbier (voir le n° 7, page 22). **P** est l'ensemble des nombres **n** tels que la partie associée à **n** ne comprenne pas **n**. D'après cette définition, si **q** appartient à **P**, il ne fait pas partie des nombres **n**, et n'appartient pas à **P**. Mais si **q** n'appartient pas à sa partie associée **P**, alors il fait partie des nombres **n**, donc il appartient à **P**. Il y a contradiction. Voici la deuxième question.
Bien que la fin de la démonstration semble différente, cette démonstration n'est-elle pas logiquement équivalente à celle donnée dans J et S n° 24, et relative à la comparaison entre l'ensemble des nombres entiers et l'ensemble des nombres réels compris entre 0 et 1?

3. Comment la remarque formulée dans J et S n° 24 s'applique-t-elle à cette démonstration? Rappelons que cette remarque consistait à relever que deux hypothèses successives avaient été émises : l'hypothèse de départ, et ici, l'hypothèse d'existence de la partie **P** et du nombre associé **q**.

4. La conclusion classique de la démonstration précédente est la suivante : il n'est pas possible d'établir une correspondance entre nombres entiers et parties de ℕ. Les parties de ℕ sont donc plus « nombreuses » que les nombres entiers.
En fonction de ce qui précède, quelle conclusion doit-on tirer?

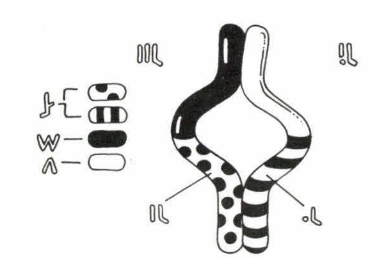





par J.-C. B.





5 VIABLE OU NON?

On vous a pudiquement caché les mystères de la reproduction centaurienne. Vous savez cependant qu'il faut quatre Centauriens, un Véridique, un Menteur, un Changeant et un Fou. Chacun apporte son gène. Les quatre gènes se retrouvent dans l'organisme d'un des quatre Centauriens. Là, les seize éléments de gènes se séparent. Quatre d'entre eux se réunissent et les douze autres sont éliminés par l'organisme du Centaurien. Certaines combinaisons, par exemple, v-v-m-f, ne correspondent à aucun gène de Centaurien. Il faut savoir si ces combinaisons sont possibles et si elles sont viables.
Vous assistez à une réunion de Centauriens ne groupant que des Véridiques et des Menteurs. Six Centauriens s'approchent de vous et vous disent :
A : toutes les combinaisons sont possibles et viables.
B : F est un Véridique.
C : c'est vrai.
D : C et moi sommes du même sexe.
E : il y a exactement deux Menteurs parmi nous.
F : il y a exactement trois Menteurs parmi nous.

Toutes les combinaisons sont-elles possibles et viables?

6 PROBLEM OR NO PROBLEM

Vous progressez. Vous avez appris que les seize gènes se séparaient et que quatre d'entre eux se réunissaient de façon aléatoire, selon les règles du hasard. Toutes les combinaisons sont possibles, mais seules sont viables les combinaisons correspondant à chaque sexe.
Une idée vous vient à l'esprit. N'y aurait-il pas un problème dans la population centaurienne? Par coïncidence, quatre Centauriens sortent de la réunion ne groupant que des Véridiques et des Menteurs, vous abordent et vous disent :

A : il n'y a aucun problème dans la population centaurienne.
B : de deux choses l'une : ou bien exactement deux d'entre nous sont des Véridiques; ou bien D est un Menteur.
C : de deux choses l'une : ou bien B est un Menteur; ou bien exactement trois d'entre nous sont des Véridiques.
D : parmi nous quatre, il y a au moins un Véridique et un Menteur.

Y a-t-il un problème dans la population centaurienne? Si oui, lequel?

solutions page 105

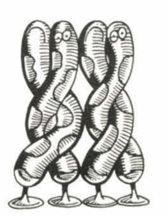
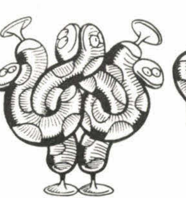
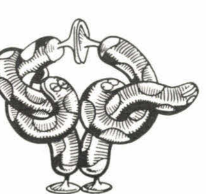
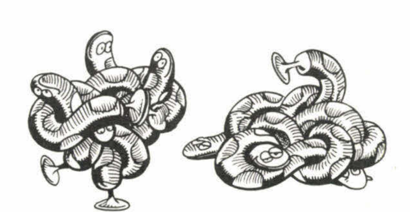
7 GÈNE-RIEZ VOUS?

Donc, les seize gènes se séparent, quatre d'entre eux se réunissent selon les lois du hasard en un groupe que nous appellerons « ovule ». Les douze autres sont alors éliminés par l'organisme du Centaurien porteur de l'ovule. On appellera « ovule viable », l'une des quatre configurations correspondant aux quatre sexes.
Quatre Centauriens, un Véridique, un Menteur, un Changeant et un Fou, vous disent :
A : si la présente déclaration est vraie, il y a quatre types d'ovules viables sur douze possibles.
B : il y a en moyenne quatre ovules viables sur douze produits.
C : dans la population, il y a en moyenne autant de Véridiques que de Menteurs.
D : dans la population, il y a en moyenne quatre Véridiques pour cinq Fous.
A : si la présente déclaration est vraie, il y a en moyenne dix Menteurs pour treize Fous dans la population.
B : dans la population, il y a en moyenne neuf fois plus de Changeants que de Fous.
C : le Conseil d'Aulia souhaite vivement que vous retourniez sur Trantor dès demain.
D : il y a huit fois plus de Changeants que de Menteurs.

Que vient faire cette avant-dernière déclaration pour le moins incongrue? Après réflexion, rentrez-vous précipitamment chez vous pour faire vos bagages?

QUESTIONS DE LOGIQUE

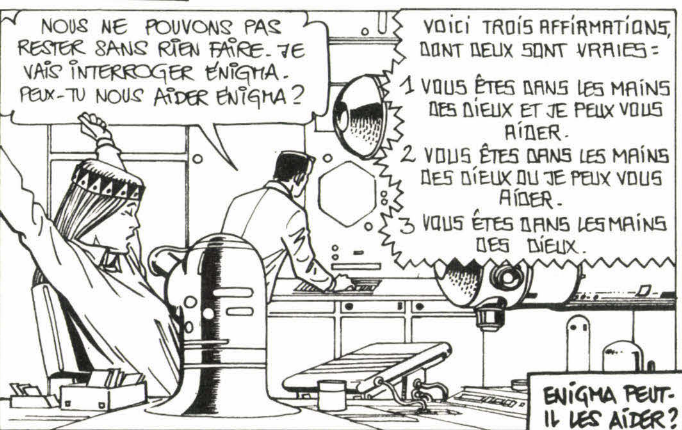
Et maintenant, quittons la génétique centaurienne pour retrouver, avec J.-C. B. et C. Lacroix, nos voyageurs du Chemin des Étoiles en difficulté dans l'espace intersidéral.







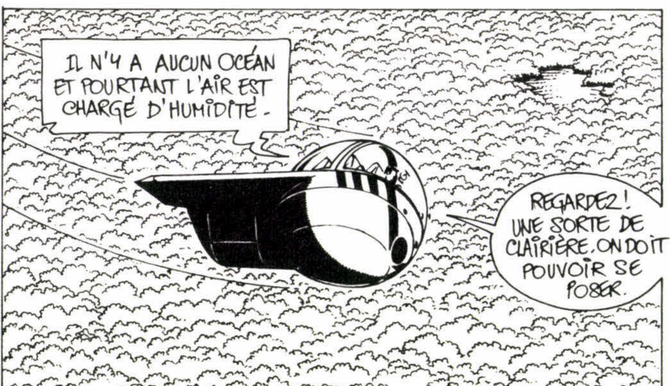




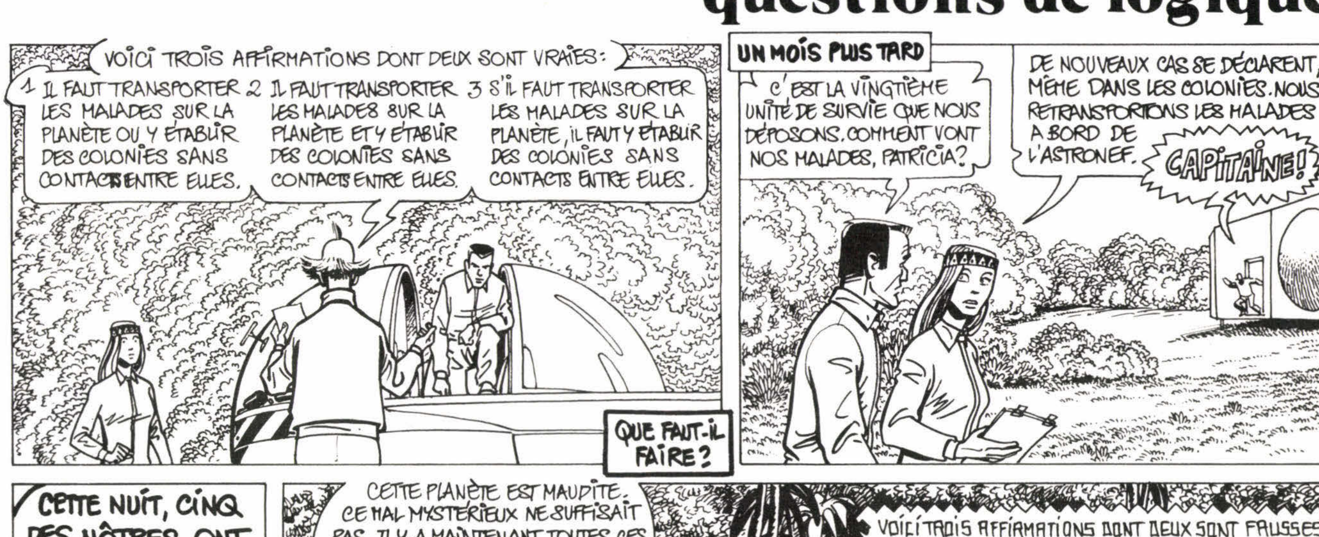
OÙ SE TROUVE LE SYSTÈME STELLAIRE LE PLUS PROCHE ?
A TROIS PARSECS D'ICI. ÉTOILE DE TYPE G. 90 CHANCES SUR 100 DE TROUVER UNE PLANÈTE HABITABLE.

UN AN PLUS TARD.
VOILÀ NOTRE DERNIÈRE CHANCE. LE QUART DE LA POPULATION EST ATTEINT. NOUS NE SAVONS PAS COMMENT ENRAYER LA PROGRESSION DE CE MAL EFFRAYANT...
TOUT N'EST PEUT-ÊTRE PAS PERDU. CETTE PLANÈTE EST HABITABLE. QU'ALLONS-NOUS Y TROUVER ?

VOICI TROIS AFFIRMATIONS DONT DEUX SONT FAUSSES :
1 J'Y DÉTECTE DE LA FLORE ET DE LA FAUNE.
2 J'Y DÉTECTE DE LA FLORE OU DE LA FAUNE
3 J'Y DÉTECTE DE LA FAUNE
QUE DÉTECTE ENIGMA ?























solutions pages 105 et 106

cryptographie

par Jean-Jacques Bloch

le code rebecca

La recherche du système « parfait », indécryptable, est une tentation irrésistible. En voici un exemple. Pour « casser » le Code Rebecca, pas de méthode. La faille? Elle est cette fois uniquement matérielle : chiffreur et déchiffreur doivent garder le code à portée de la main... donc à portée de « l'ennemi » !

The Key to Rebecca est le titre d'un passionnant roman d'aventure écrit par l'auteur britannique Ken Follett. Publié en Livre de Poche (numéro 7473) sous le titre français *Le Code Rebecca,* ce roman retrace une imaginaire aventure d'espionnage se déroulant au Caire en 1942, au moment où Rommel, venant de prendre Tobrouk, pensait que la conquête de l'Égypte n'était plus qu'une question de jours.
Ken Follett imagine alors, qu'arrive au Caire un espion nazi, nommé Alex Wolff, qui dispose d'un émetteur radio et utilise le roman de Daphné du Maurier intitulé *Rebecca* pour coder les renseignements qu'il adresse à l'État-Major de l'Afrika Korps.
Comment fonctionne ce système de codage? Laissons Ken Follett nous l'expliquer lui-même :

« Wolff s'approcha du buffet où il dissimulait l'émetteur radio. Il prit le roman anglais et la feuille de papier sur laquelle était inscrit le chiffre du code. Il l'étudia. On était aujourd'hui le 28 mai. Il fallait ajouter 42 – le chiffre de l'année – à 28 pour arriver au numéro de la page du roman qu'il devait utiliser pour coder son message. Mai était le cinquième mois de l'année, aussi allait-il supprimer une lettre sur cinq dans la page.
« Il décida d'envoyer comme message SUIS ARRIVÉ. M'INSTALLE. ACCUSEZ RÉCEPTION. Commençant en haut de la page 70 du livre, il chercha la lettre S. En supprimant une lettre sur cinq, le S était le dixième caractère de la page. Dans son code, il serait donc représenté par la dixième lettre de l'alphabet, le J. Il lui fallait ensuite un U. Dans le livre, la troisième lettre après le S était un U. Le U de SUIS serait donc représenté par la troisième lettre de l'alphabet, le C. Il y avait des façons particulières pour représenter les lettres rares, comme le X, par exemple.
« Ce type de code était une variation de la feuille unique de bloc, la seule forme de code indéchiffrable en théorie comme en pratique. Pour décoder le message, il fallait avoir tout à la fois le livre et la clef. »

Ken Follett a raison; un tel système est indécryptable, si l'on n'en possède pas tous les éléments : livre et clef.
Cependant, pour vous amuser, nous avons conçu un problème fondé sur un système similaire en utilisant le dernier numéro de *Jeux & Stratégie* (n° 24) que vous possédez certainement.
C'est le premier des trois problèmes que nous soumettons aujourd'hui à votre perspicacité.

Problème n° 1

Le code : J et S 24. Le 8 décembre dernier, nous recevions le télex suivant :
Que signifiait-il?

```
MLXX1F1   FKSXWFF   YLNXVQG
LV1AQXX   SCPF2EN   JZZZ1LZ
VYJXZVQ   1DFWT1X
```

Pour vous aider, sachez que dans la page de référence le ° de N° a été considéré comme une lettre et que le chiffre 1 correspond à l'espace d'un alphabet de 26 lettres.

Problème n° 2

Ce crypto dissimule la première phrase d'une œuvre célèbre; il se termine par les initiales de son auteur.
Pouvez-vous en retrouver le clair (aux chiffres de la date près)?

```
LRW08  RK2R7  YARWO  BEMRA  88QUZ
RVAR8  IV752  Q1L5M  QLLRI  RTS12
RAR5V  KAR8I  RK5A2  QAFV7  5Q256
AS82S  VAYQL  LS18I  RM512  LRCV5
Q85Q1  2YRA1  5AI6F
```

Problème n° 3

Le clair de ce crypto est extrait des *Trois impostures,* de P.-J. Toulet.
Saurez-vous décrypter le message?

```
LDGUE  HRSGU  EQEIS  UNQII
IULJE  AYOEU  AUSTM  ETEIN
MMLTO  PLDIS  EUNDP  VSEEI
RMIOA  ONLRN  TOESR  NAIET
UESOJ  UEUOR  TLUIP  ERNLT
```

solutions page 106

LE GRAND ROMAN DES MOTS.

Beaucoup plus qu'un simple inventaire, le Petit Robert est un instrument de savoir irremplaçable sur notre langue et notre culture.

Grâce à sa méthode analogique, il permet à chacun, et particulièrement aux adolescents, de choisir le mot dont il a besoin et de s'exprimer avec plus de précision et de talent.

Grand roman des mots, il raconte leur vie, leur sens, leurs liens, leurs aventures, nous montrant ainsi le langage dans sa vraie richesse.

Le Petit Robert, c'est passionnant comme un roman.

DICTIONNAIRES
LE ROBERT

Feldman, Calleux & Associés



made in U.S.A.

Les Américains ne jouent pas qu'au poker! Dans le domaine des jeux de cartes comme dans bien d'autres, l'Oncle Sam fait preuve d'originalité et de créativité.

Aux États-Unis plus que partout ailleurs, il est bien difficile de déterminer l'origine d'un jeu de cartes. Le *melting pot* (1) a naturellement provoqué l'introduction de jeux aux origines les plus diverses. Bien que l'émigration française ait été très limitée, de nombreux jeux et réussites d'origine française sont connus et pratiqués aux États-Unis (le Piquet, l'Écarté, ..., et même notre jeu national, la belote, sous forme d'une variante, la *Jo-jotte* mise au point dans les années 30 par le célèbre bridgeur Ely Culbertson).

(1) *Le creuset où se sont fondus les immigrants de nationalités différentes.*

(2) *Ces jeux nous ont été adressés par Anton Granatino, 4208 Yadkin Drive, Raleigh, NC 27609, USA.*

Nous ne parlerons pas du bridge et du poker, très pratiqués, ni des jeux d'origine européenne déjà donnés dans cette rubrique. Nous vous présentons aujourd'hui un jeu original et intéressant, avec deux variantes, et deux variantes du bridge se pratiquant à deux joueurs (2).

ALL FOURS

Deux joueurs utilisent un jeu de 52 cartes. Le donneur distribue 6 cartes à chacun, 3 par 3, puis retourne la première carte du talon. L'adversaire du donneur dit « je prends » s'il accepte de jouer avec la couleur de la carte retournée comme atout. Dans ce cas, le coup commence. Sinon, il propose au donneur de jouer avec une autre couleur d'atout. Le donneur peut accepter ou refuser cette proposition de changer d'atout. S'il refuse, l'adversaire du donneur marque un point, et le coup commence avec la couleur de la carte retournée comme atout. Si le donneur accepte, il distribue trois cartes supplémentaires à chacun, puis retourne la carte suivante du talon, qui désigne le nouvel atout. Si cette carte est de la même couleur que celle qui a été refusée, on retourne la suivante, et éventuellement les suivantes jusqu'à ce qu'on trouve une carte de couleur différente de celle qui a été refusée. Les joueurs écartent trois cartes de leurs jeux respectifs, les posent faces cachées sur la table, et le coup commence.

Dans tous les cas, un atout a été déterminé, et chaque joueur possède six cartes. L'adversaire du donneur pose la première carte du premier pli sur la table. L'ordre des cartes est celui de la bataille. Celui qui remporte un pli pose la première carte du pli suivant sur la table. Pour répondre à la couleur demandée, on peut, soit fournir de cette couleur, soit couper. Il s'agit là d'une grande originalité de ce jeu : contrairement à la plupart des jeux de plis, on peut couper même si l'on possède de la couleur demandée. On ne se défausse que dans un seul cas : lorsqu'on ne possède ni de la couleur demandée, ni atout.

Le nom du jeu s'explique par la marque, où quatre points sont en jeu à chaque coup : un point pour la « force du jeu »; un point pour le « plus fort atout »; un point pour le « plus faible atout »; un point pour le « valet d'atout ».

Lorsque les six plis sont faits, chaque joueur retourne les cartes qu'il a ramassées et commence par compter 10 points pour chaque dix, 4 points par As, 3 points par Roi, 2 points par Dame et 1 point par Valet. Les autres cartes ne valent

par J.-C. B.

rien. Le joueur ayant le total le plus élevé marque un point. En cas d'égalité, l'adversaire du donneur marque un point.
On compte ensuite un point pour le joueur qui possède dans ses cartes le plus fort atout des douze cartes, un point pour le plus faible atout, et un point pour le valet d'atout, s'il est en jeu. Dans le cas où il n'y a qu'un seul atout dans les douze cartes, celui-ci, à la fois plus fort et plus faible atout, compte 2 points.
En outre, dans l'une ou l'autre des phases de recherche de l'atout, le donneur marque un point chaque fois qu'il retourne un valet.
La partie se joue en 7 points.

CALIFORNIA JACK

Les règles du jeu précédent s'appliquent à ce jeu-ci, à quelques différences près, que voici. Avant la donne, l'adversaire du donneur coupe. Le donneur retourne la première carte du paquet qui va être recouvert par l'autre paquet. Cette carte désigne l'atout. Le donneur remet cette carte à sa place, achève la coupe, et distribue six cartes à chacun, une par une. Puis il pose le talon sur la table, dos des cartes en dessous, mais de façon que seule la face de la première carte soit visible.
Le coup commence. L'adversaire du donneur pose la première carte du premier pli sur la table. On est obligé, soit de fournir à la couleur demandée, soit de couper. Si on ne le peut pas, on retire un point de sa marque. Le joueur qui remporte un pli prend la première carte du talon, et son adversaire, la suivante. C'est là un grand intérêt du jeu, car si la carte visible du talon est bonne, on doit chercher à faire le pli en cours, mais si elle est mauvaise, on peut chercher à ne pas le faire en espérant que la deuxième carte du talon sera meilleure. Lorsque le talon est épuisé, on joue ses six dernières cartes comme dans le jeu précédent. On retourne alors les plis ramassés et l'on compte les quatre points comme pour *All Fours*.
Lorsque la carte désignant l'atout est un valet, on ne compte aucun point. La partie se joue en 10 points.

• **Variante à quatre joueurs** :

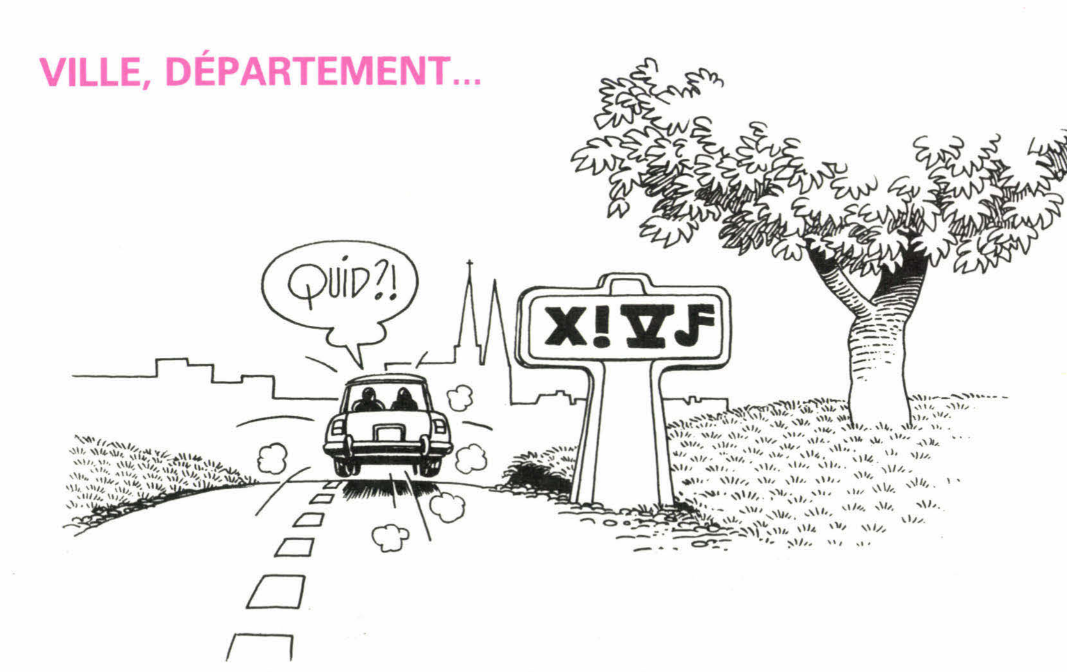
Quatre joueurs jouent en équipe de deux. On distribue les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre. L'atout est déterminé de la même façon que dans le jeu de base à deux joueurs, entre le donneur et le joueur situé à sa gauche. Pendant cette phase, les deux autres joueurs ne doivent pas regarder leurs jeux et les laisser sur la table, faces cachées.
Une fois l'atout déterminé, le coup se déroule en appliquant les règles du jeu de base.

HONEYMOON BRIDGE

Comment jouer au bridge lorsqu'on est en lune de miel et que l'on ne souhaite pas trouver un troisième et un quatrième qui viendraient troubler votre intimité? Deux variantes du bridge à deux joueurs vont vous le montrer.
• Dans la première variante, le donneur distribue treize cartes, une par une, à chacun. Au cours d'une première phase, les deux joueurs vont jouer en appliquant les règles du bridge à Sans-Atout. Mais après chaque pli, celui qui remporte le pli prend la première carte du talon, et son adversaire, la suivante.
Lorsque le talon est épuisé, on met de côté les 26 cartes des plis faits, qui ne comptent pas à la marque. On entre alors dans la seconde phase de jeu, les enchères, qui se déroulent comme au bridge. Le plus fort contrat (qui peut être contré et surcontré) l'emporte. L'adversaire du déclarant joue la première carte du premier pli.
Le jeu de la carte et la marque sont identiques à ceux du bridge.

• **Variante à deux morts** : les deux joueurs se mettent l'un à côté de l'autre. Le donneur distribue une par une douze cartes à deux morts et à chacun des deux joueurs, les quatre dernières cartes étant placées, faces cachées, au milieu de la table, constituant la « veuve ».
Les cartes des morts peuvent être distribuées de deux façons différentes : soit faces cachées; soit en une première ligne de six, faces cachées, recouvertes ensuite par six autres cartes, faces visibles.
On enchérit comme au bridge. Une fois le contrat déterminé, le déclarant prend la veuve, met une carte de son choix dans son jeu, une carte dans son mort, et donne les deux autres à son adversaire, qui fait de même. Lorsque les morts ont été distribués faces cachées, on les retourne, et le jeu de la carte se déroule comme au bridge, le joueur ou le mort à gauche du donneur ayant l'entame.
Lorsque les cartes des morts ont été distribuées en ligne de six, au cours du jeu de la carte, un mort ne peut jouer qu'une carte visible. Chaque fois qu'une carte visible est jouée, la carte du dessous est retournée.
Dans la variante de base, si l'on a une bonne mémoire, on connaît le jeu de son adversaire et l'on peut enchérir et jouer en toute connaissance de cause.
Dans la seconde variante avec deux morts et une veuve, les enchères se déroulent dans l'incertitude. Par contre, au jeu de la carte, on connaît les quatre jeux.
C'est finalement cette dernière variante, avec douze cartes cachées, qui se rapproche le plus du bridge à quatre, tant pour les enchères que pour le jeu de la carte. •

VILLE, DÉPARTEMENT...



Chaque lettre a la valeur de son rang dans l'alphabet (A = 1, B = 2, C = 3, etc.). Retrouvez le nom de cette ville en quatre lettres, sachant que :

- la somme de la 1re et de la 3e donne la valeur de la 2e;
- la somme de la 2e et de la 3e donne la valeur de la 4e;
- les deux dernières lettres, écrites en capitales, expriment en chiffres romains, le numéro d'immatriculation du département de cette ville.

LES BILLES

En récompense de son travail, Pierre reçoit un gros tas de billes multicolores. Il les range en paquets de couleurs différentes qu'il classe par ordre croissant d'importance : vert, rouge, bleu, blanc, noir. Les paquets faits, il se rend compte, en bon élève, que chaque paquet compte un nombre de billes équivalent à un carré parfait.
Sachant que le paquet noir compte 252 billes de plus que le blanc et que le nombre total de billes est égal à 1 065, combien de billes contient chaque paquet? (Le plus petit paquet compte plus d'une bille).



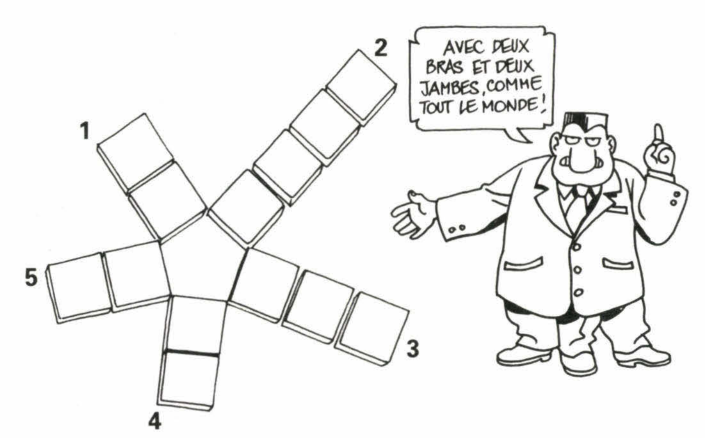
COMBIEN Y A-T-Il D'ABONNÉS?

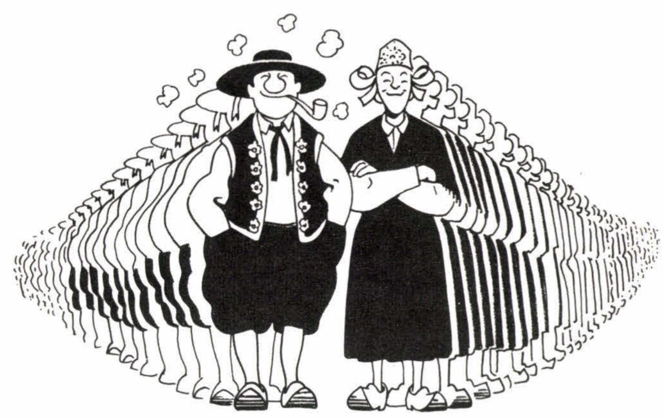
D'après le relevé des compteurs des abonnés du service d'eau potable de la commune, 680 000 m^3 ont été consommés, dont 122 000 m^3 par ceux dont la consommation annuelle dépasse 450 m^3.
Le Maire annonça qu'avec une telle consommation, le maintien du prix du mètre cube pratiqué l'an dernier équilibrerait le coût du service. Toutefois, un rabais serait institué sur le prix des mètres cubes consommés au-dessus de 450 m^3; mais une augmentation serait faite sur le prix des m^3 consommés au-dessous de ce seuil, de façon à retrouver l'équilibre financier.
Georges calcula qu'avec sa consommation de 500 m^3, identique à celle de l'an dernier, il paiera la même somme, cette année.
Combien y a-t-il d'abonnés dans cette commune à avoir consommé plus de 450 m^3 d'eau potable dans l'année?

AUX CINQ SOMMETS DE L'HEXAGONE

Les lettres contenues à l'intérieur de chaque branche sont disposées dans leur ordre alphabétique de la périphérie vers l'intérieur. La répartition des lettres est telle qu'avec le contenu complet de deux branches consécutives, il est toujours possible de former le nom d'un département français, indépendamment des deux branches choisies.

Retrouvez la répartition de ces lettres et les cinq départements formés par les branches 1 et 2; 2 et 3; 3 et 4; 4 et 5; 5 et 1.





UNE FAMILLE INNOMBRABLE?

Gaétan Perré est de deux ans le cadet de sa sœur Inès, la pharmacienne du village de Landevennec-en-Livet. La famille Perré réside depuis quatre générations dans ce gros bourg des Côtes-de-l'Ouest connu pour ses pommes de terre...

Gaétan aime à déclarer qu'il a deux fois plus de sœurs que de frères, alors qu'Inès affirme toujours compter autant de frères que de sœurs!

Au dire de Gaétan et d'Inès, combien de frères et de sœurs ont-ils?

MOTS CROISÉS-ANAGRAMMES

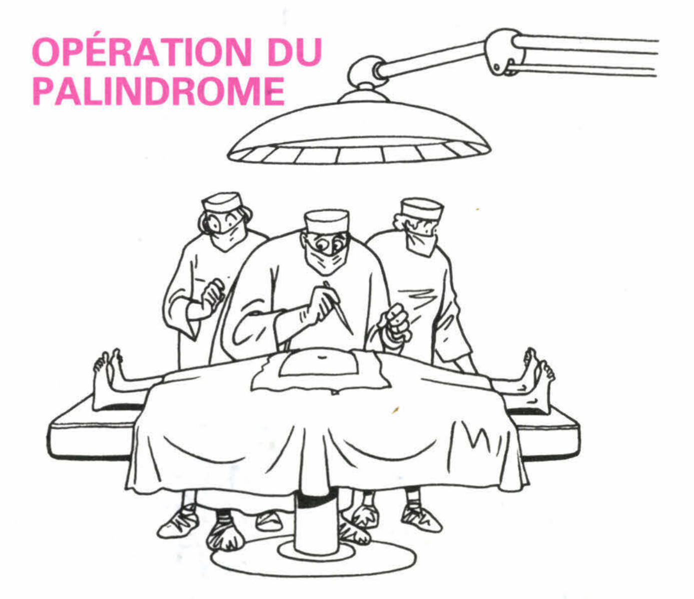
Avec les lettres de chacun des mots donnés, formez d'autres mots, leur anagramme, que vous inscrirez dans la grille.

Horizontalement : 1. Escrimait. - **2.** Mussaient. - **3.** Béerait. - **4.** E.C. Ornant. - **5.** Replis. - **6.** Racines. - **7.** Raon - Eva. - **8.** Oindre. Ra. - **9.** Irions. At. - **10.** Ries - R.A.T.P. - **11.** Pressée. - **12.** Sem - Esso.

Verticalement : 1. Mâchonnerais. - **2.** Béra - Soir. - **3.** Rum - dérapons. - **4.** Iriseraient. - **5.** Rassit - Ne - O.P. - **6.** Testes - Prise. - **7.** Minerai. Réa. - **8.** E.C. Révoltais. - **9.** Sone. Traces.



OPÉRATION DU PALINDROME



Le nombre 217848712 est un palindrome, c'est-à-dire qu'il reste identique à lui-même qu'on le lise de droite à gauche, ou de gauche à droite. Il suffit de placer avant le 4, le signe ×, et après, le signe =, pour obtenir une multiplication exacte.

En effet : 2178 × 4 = 8712

Il existe un autre palindrome, ne commençant pas par 1, qui a cette forme-ci :

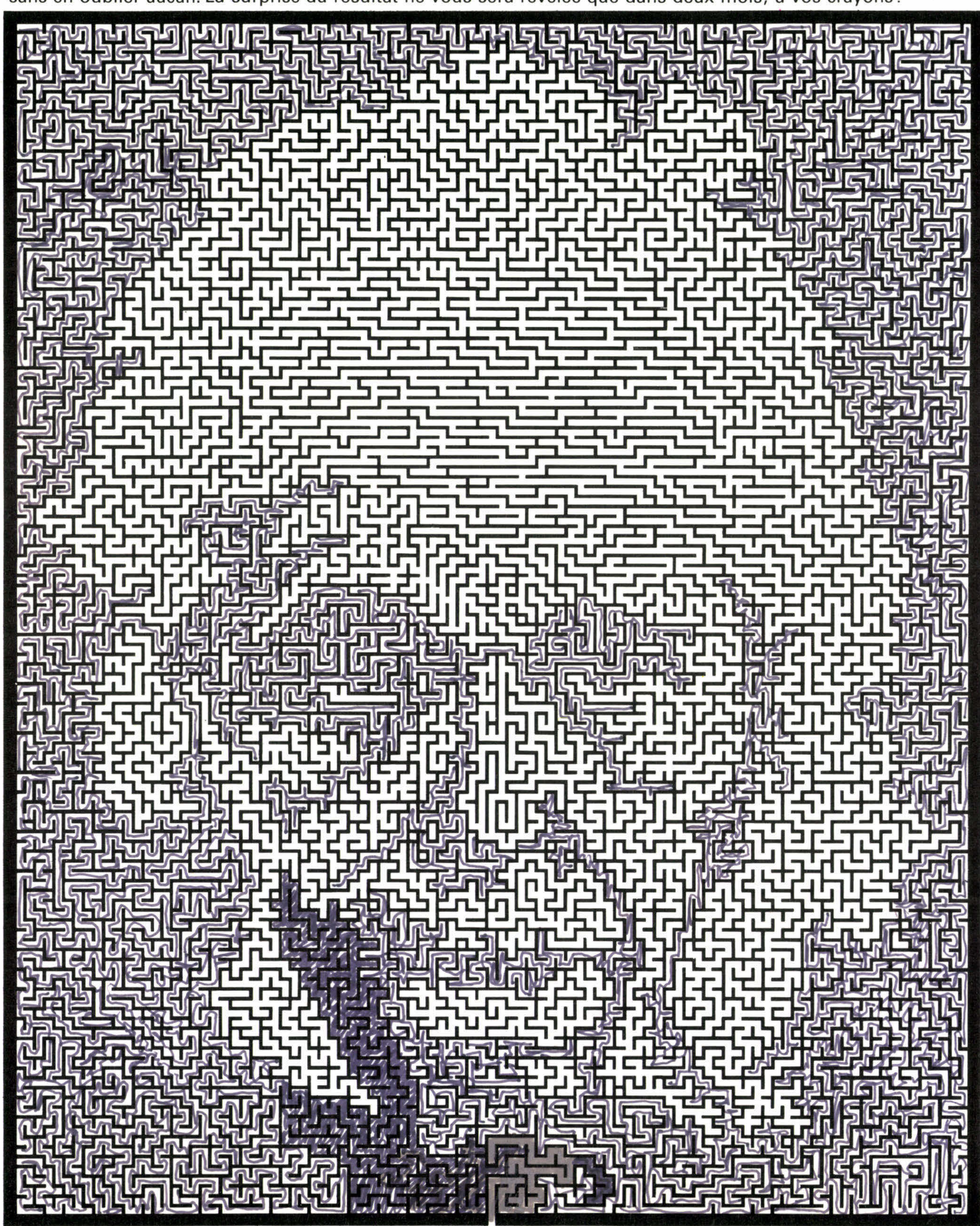
. x . . . . = ...

Quel est ce nombre de neuf chiffres?

solutions pages 106 à 108

L'HOMME CACHÉ

Un homme célèbre est caché dans ce labyrinthe... Pour le découvrir, il vous suffira de tracer, au crayon, tous les chemins possibles à partir de l'entrée, impasses comprises. Agissez avec méthode, car la difficulté réside dans les carrefours qui offrent plusieurs chemins à noircir sans en oublier aucun. La surprise du résultat ne vous sera révélée que dans deux mois; à vos crayons!





Super Concours

Trouvez la clef du mystère de KIKEKANKOI

1 magnétoscope

cassettes à gagner !

Bulletin de participation, et extrait du règlement insérés dans la cassette, à nous retourner avant le 15 février 1984 minuit, tampon de la poste faisant foi. Règlement déposé chez Maître Pacalon, huissier de justice à Paris.

Nombreux autres titres
Pour recevoir la liste complète des cassettes Loriciels, retournez-nous vite une enveloppe affranchie à votre adresse.

ORIC 1
48 K



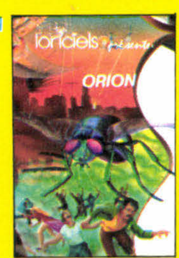
A - Le mystère de KIKEKANKOI : 180 F : un très grand jeu d'aventure pour l'ORIC 1. Vous devrez faire preuve d'un immense courage pour franchir les obstacles et libérer la belle prisonnière. 55 tableaux différents.

ORIC 1
48 K



B - LE PROTECTOR: 95 F
Un superbe jeu composé de trois tableaux, écrit en langage machine. Au premier tableau, vous survolez une ville dont vous avez la responsabilité. Hélas, vous n'êtes pas seul.





C - ORION : 95 F
Un jeu dangereux pour la santé ! Vous ne pourrez plus vous arrêter d'y jouer. Magnifique jeu d'arcades en trois actes. Mouches robotisées, base spatiale, vaisseau d'attaque...
Langage machine





D - LE MANOIR DU Dr GENIUS : 140 F
Exceptionnel ! Armez vous de patience, ce jeu d'aventures, totalement graphique, vous fera passer des heures inoubliables dans le Manoir plein de mystères et de surprises.

ORIC 1
48 K



E - CROCKY : 120 F
Enfin une superbe version en langage machine du célèbre jeu des gloutons poursuivant les fantômes.

TOUS NOS LORICIELS SONT GARANTIS 5 ANS

Vous avez écrit des logiciels pour micro ordinateurs si vous voulez être édités contactez-nous.

ORIC 1
48 K



F - HU* BERT : 120 F
En langage machine, un jeu superbe sonore et graphique. En sautant de cube en cube, le HU* BERT change leur couleur mais doit aussi éviter de nombreuses créatures étranges.
Un jeu où il vous faudra un grand sens de l'équilibre.





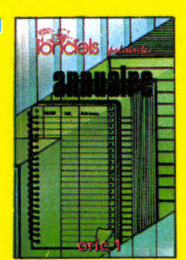
G - GASTRONON : 95 F
Un jeu complètement fou de huit tableaux en langage machine.
Il faut détruire avec une base spatiale, des choucroutes, des cornichons, des chopes de bière





H - MONITEUR : 140 F
De nombreuses fonctions
100 % langage machine





I - ANNUAIRE : 140 F
Gestion de fichier multi-critères

A VENIR, nombreux logiciels pour ZX - ORIC, COMMODORE Etc...

loriciels

17, rue Lamandé 75017 PARIS
Tél. : (1) 627.43.59

Vente par correspondance exclusivement

Bon de commande
à envoyer à Loriciels
17 rue Lamandé 75017 Paris - Tél. 627.43.59

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... C.P. ....
Tél. .... Date ....

Signature :

Livraison sous 48 h à réception de commande dans la limite des stocks disponibles.

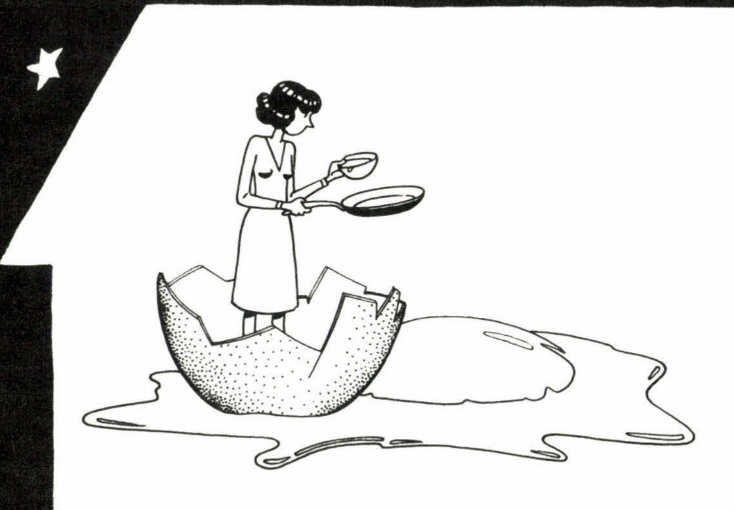
Référence	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Prix unit. TTC	180	95	95	140	120	120	95	140	140
Quantité									

....
Frais de port* ....
PRIX TOTAL TTC : ....

*Frais de port 10 F par cassette pour tout envoi hors France Métropolitaine

Paiement à adresser avec le bon de commande
ci-joint : chèque bancaire ☐
CCP ☐

J.S.I

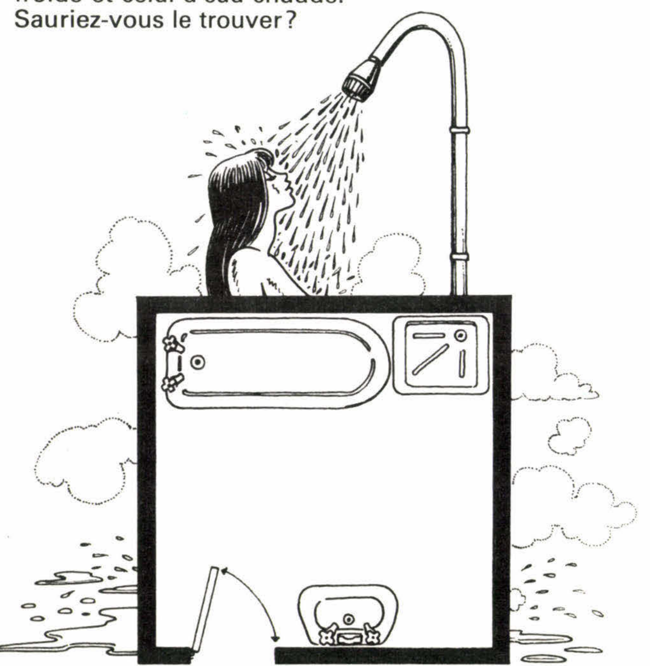


LA CUISINE

Pour faire des œufs brouillés, il y a deux méthodes : la paresseuse qui consiste à casser directement les œufs un par un dans la poêle avec le risque de devoir jeter tout son contenu préalable si l'œuf est mauvais; et la prudente qui consiste à sortir tout d'abord un bol du vaisselier, à y casser les œufs un par un et à ne le mettre dans la poêle que s'il est bien frais, ce qui est le cas 9 fois sur 10.
Maman emploie tantôt une méthode, tantôt l'autre, selon le nombre d'œufs qu'elle a à sa disposition; car, pour elle, devoir jeter un œuf frais l'ennuie seulement quatre fois plus que de sortir un bol du vaisselier et le ranger ensuite.
Il ne reste actuellement que 3 œufs dans le réfrigérateur...
Maman a-t-elle intérêt, oui ou non, à prendre un bol pour y casser les œufs?

LA SALLE DE BAINS

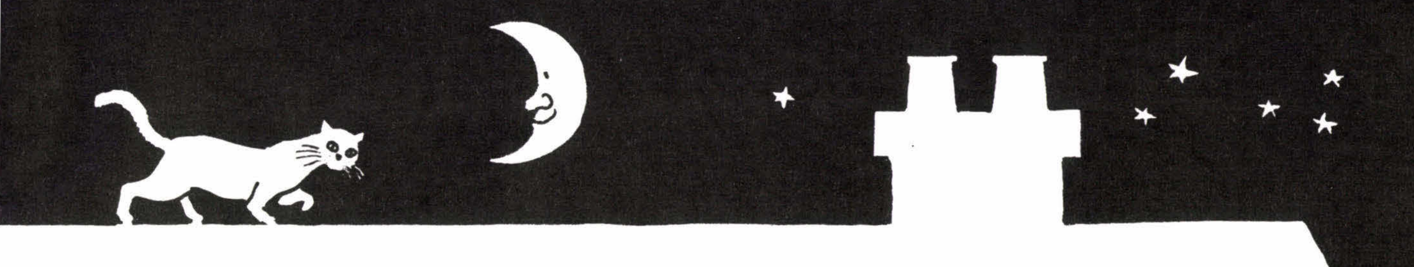
Notre salle de bains est un cube de 2,40 m de côté. Le plan vu de haut est représenté ci-dessous :
Entre le coin au-dessus de la porte et celui au-dessus de la douche, un tuyau d'eau chaude est accroché au plafond. Tandis qu'entre le coin au-dessus de la douche et celui qui est derrière la baignoire, se trouve, contre le mur, un tuyau d'eau froide. Pendant que je prenais ma douche tout à l'heure, j'ai cherché intensément quel pouvait être l'angle entre le tuyau d'eau froide et celui d'eau chaude.
Sauriez-vous le trouver?



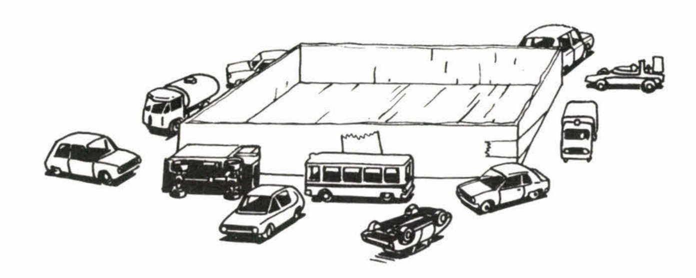


LA SALLE A MANGER

Le dimanche, nous déjeunons dans la salle à manger; et comme tous les dimanches, nous avons droit à un gâteau au dessert : aujourd'hui c'est une charlotte aux fraises au coulis de framboise... exquis!
Pour l'apprécier dans les règles de l'art, il faut toujours absorber une bouchée de charlotte avec son demi-poids de coulis de framboise. Or, j'avais mis sur ma part normale de charlotte un peu trop de coulis, et il m'en restait le quart quand j'ai eu fini ma charlotte. Je repris aussitôt un peu de charlotte, mais trop généreusement encore et quand j'ai eu fini mon coulis, il restait dans mon assiette le quart de ma nouvelle part de charlotte. Je me resservis en coulis, mais toujours avec le quart en trop de ce qui aurait suffi pour finir ma charlotte, etc. Je continuais ainsi à me servir alternativement en charlotte et en coulis toujours trop généreusement d'un quart, jusqu'à la fin approximative de mon assiette.
Sauriez-vous, en définitive, dire dans quelle proportion j'ai ainsi augmenté le poids de ma part normale?



LA CHAMBRE DES ENFANTS



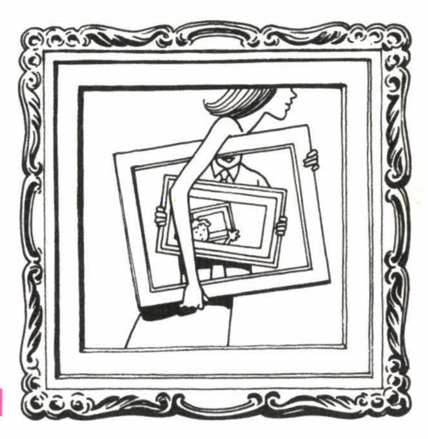
La chambre des enfants est charmante; mais hélas bien difficile à ranger tant ils ont de jouets! Pour les voitures miniatures par exemple, qui mesurent chacune 3 cm sur 5, maman a trouvé un carton de 17 cm sur 22, où elles entrent toutes les unes à côté des autres. Mais, on ne pourrait pas en placer une de plus... Combien y a-t-il de voitures miniatures? Et comment peut-on les ranger dans le carton?

LE BUREAU

Les parents discutaient avec leurs amis dans le bureau. Béatrice parlait à Emmanuel, Anne avec le mari de Charlotte, François avec la femme de Georges, Danielle avec le mari d'Anne et Georges avec la femme d'Emmanuel...

Mais, avec qui conversait Hubert?





LE SALON

Dans le salon en rotonde sont accrochés dix beaux tableaux, à des clous équidistants les uns des autres. Tout est amovible, sauf la peinture abstraite de Paul Klee et la gravure de la carte du monde du XVI[e] siècle qui ont été fixées de façon définitive, il y a des années. Aujourd'hui nous préparons une grande réception... et nous discutons de la meilleure façon d'accrocher ces dix tableaux :

– d'abord, dit Maman, gravures et peintures doivent être alternées;

– et puis, dit Papa, la gravure du port de Rouen ne doit surtout pas avoisiner la nature morte de Cézanne; ni la peinture de mon grand-père;

– je voudrais que la gravure de Toulouse-Lautrec et la peinture bucolique de Jauréguiberri soient diamétralement opposées, dit mon grand frère;

– ... que la peinture de Bernard Buffet soit à côté de la vieille carte du monde, dit ma petite sœur; mais que cette dernière soit elle-même voisine de la peinture de Jauréguiberri;

– la peinture du grand-père doit être à côté de la gravure chinoise, tout comme la nature morte de Cézanne, demande mon petit frère;

– et moi, dis-je enfin, je souhaite simplement que la gravure japonaise n'avoisine pas le tableau de Bernard Buffet.

Maman réussit à accrocher les tableaux d'une façon qui fit plaisir à tout le monde, sans déplacer, bien sûr, les deux inamovibles...

Combien y a-t-il de tableaux entre eux deux?

solutions pages 108 et 109

ATTERRISSAGE SUR MARS REUSSI !

Si vous avez des nerfs d'acier, et d'excellents réflexes pour vous guider au milieu d'un passage étroit, vous réussirez à poser votre vaisseau spatial sur Mars.

C'est l'un des 70 jeux que vous trouverez dans la nouvelle collection de jeux SYBEX.

Au-delà du jeu lui-même, l'étude de ces programmes vous enseignera de nombreuses techniques de programmation particulières.

Découpez vite le bon ci-dessous et retournez le à SYBEX après avoir choisi l'ouvrage qui correspond à votre matériel. Vous ne serez pas déçu !



Jeux en Basic sur Vic 20
Jeux en Basic sur Spectrum
Jeux en Basic sur Atari
Jeux en Basic sur ZX 81
Format 220 x 160
Prix 49,00 F

Bon de commande à détacher et à retourner à SYBEX, 4, place Félix-Éboué, 75583 Paris Cedex 12.
Envoyez-moi les ouvrages dont j'ai coché le numéro de référence ci-dessous. Veuillez trouver ci-joint mon règlement soit 49 F par ouvrage + frais de port à l'ordre de SYBEX.
Frais de port 1 livre : 12,50 F 2 à 4 livres : 21 F 5 à 8 livres : 25 F

- ☐ Réf. : 275 Jeux en Basic sur ZX 81
- ☐ Réf. : 276 Jeux en Basic sur Spectrum
- ☐ Réf. : 277 Jeux en Basic sur Vic 20
- ☐ Réf. : 282 Jeux en Basic sur Atari

NOM ....
PRÉNOM ....
N° ..... RUE ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
Date et signature :

JS184



jeux & casse-tête

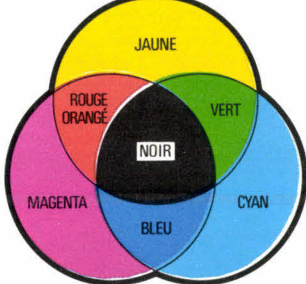
SALLE D'EXPOSITION

Voici la représentation de la salle d'exposition d'un artiste moderne. Celui-ci désirait que ses six statues (A à F) soient éclairées de couleurs différentes : vert, cyan, jaune, bleu, magenta, rouge-orangé. Mais il ne disposait que de trois projecteurs : vert, bleu et rouge-orangé.
Pour arriver à ses fins, il devait donc composer les trois faisceaux, pour obtenir, par la synthèse additive, les six couleurs.
Mais lors de l'installation, les trois projecteurs (1-2-3) ont été malencontreusement intervertis par les techniciens.
Sachant que les miroirs réfléchissent exactement les faisceaux lumineux selon les consignes de l'artiste, retrouvez la position des trois projecteurs, afin qu'une statue éclairée de rouge-orangée soit opposée (diamétralement) à la jaune, la bleue opposée à la verte, et celle en magenta opposée à celle en cyan...
Pour vous permettre de vous habituer aux mélanges des faisceaux colorés, la solution paraîtra dans le prochain numéro.

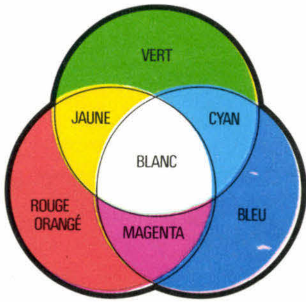
LA SYNTHÈSE ADDITIVE

Nous connaissons tous cette magnifique expérience nommée « décomposition de la lumière » (ou spectre) qui consiste à révéler la nature d'un faisceau lumineux par l'intermédiaire d'un prisme optique.
Ainsi un rayon de soleil se diffractera en une bande colorée débutant à la limite de l'infra-rouge pour aboutir au début de l'ultra-violet en passant par les couleurs de l'arc-en-ciel. Nous reconnaîtrons parmi celles-ci les trois « primaires » : bleu-jaune-rouge.
En synthèse additive, si nous mélangeons ces trois couleurs par voie optique, nous obtiendrons la lumière blanche, juste retour des choses; mais en synthèse soustractive, c'est-à-dire par mélange de pigments (gouache par exemple) le résultat sera un noir. Ce principe est le même si l'on opère avec les trois couleurs complémentaires : vert-orange-violet. Le jeu présenté ci-contre illustre le principe de la synthèse additive.

SYNTHÈSE SOUSTRACTIVE



SYNTHÈSE ADDITIVE



jeux & casse-tête

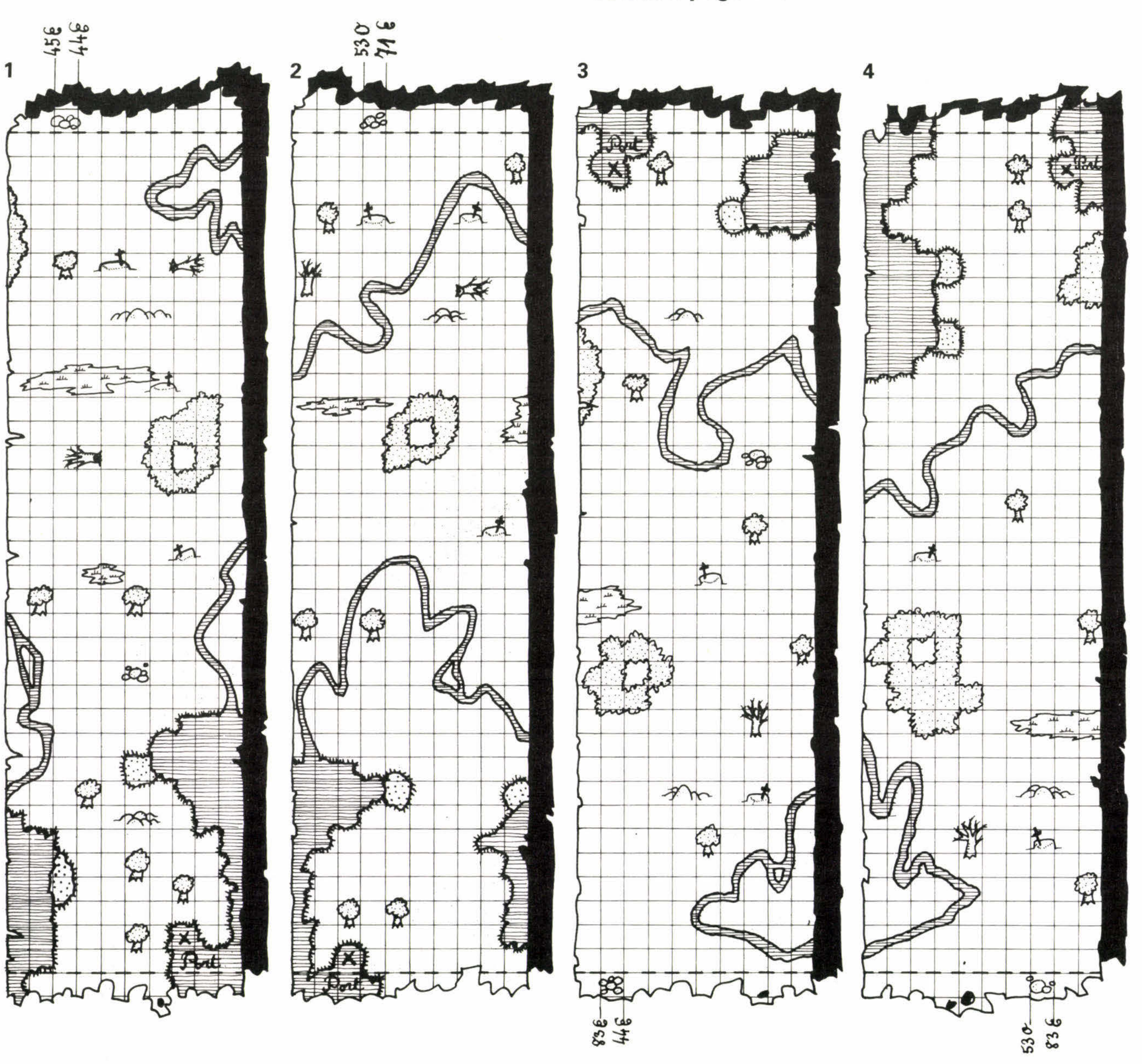
LE TRÉSOR DE BARBE GRISE

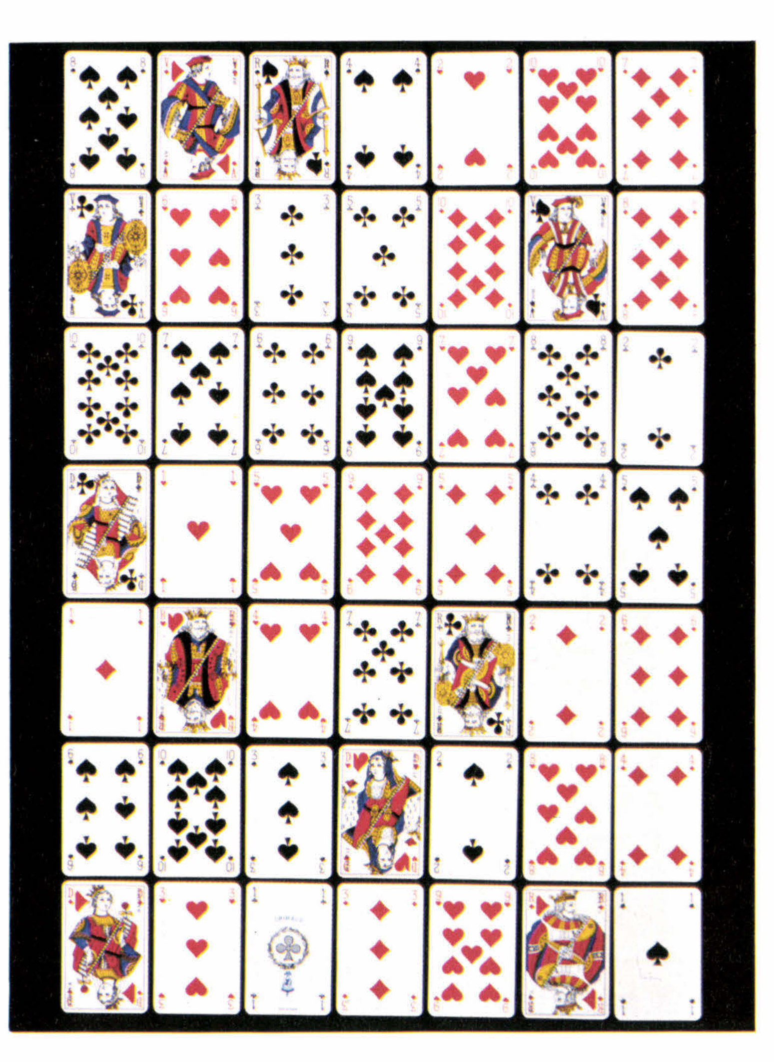
Après avoir enfoui son fabuleux trésor, le pirate Barbe Grise a dressé une carte pour en retrouver l'emplacement. Pour égarer d'éventuels chercheurs, il a dessiné deux cartes, elles-mêmes déchirées en deux et accompagnées du message suivant :

Parti Port (X) avec 2 Ma.
Y A.
Z Cô.
Y Criq.
X + Z Riv.
Z A.
3Z Maréc.
Y + Z A. mort
X + Y 1er Ma. mort
Y A.
3Y Roc.
Z Riv.
Y + Z Coll.
Z For.
Y + X Clair.
X + Z 2e Ma. mort
Y A.
Z Roc.
Z Riv.
2 Z Coll.
Y A. Au pied, trésor.

On a pu déchiffrer que X signifiait que l'on peut se déplacer en ligne droite dans toutes les directions d'une case; Y de deux cases; et Z de trois cases.
Quel est le chemin suivi par Barbe Grise et où a-t-il caché son trésor?

solution page 110





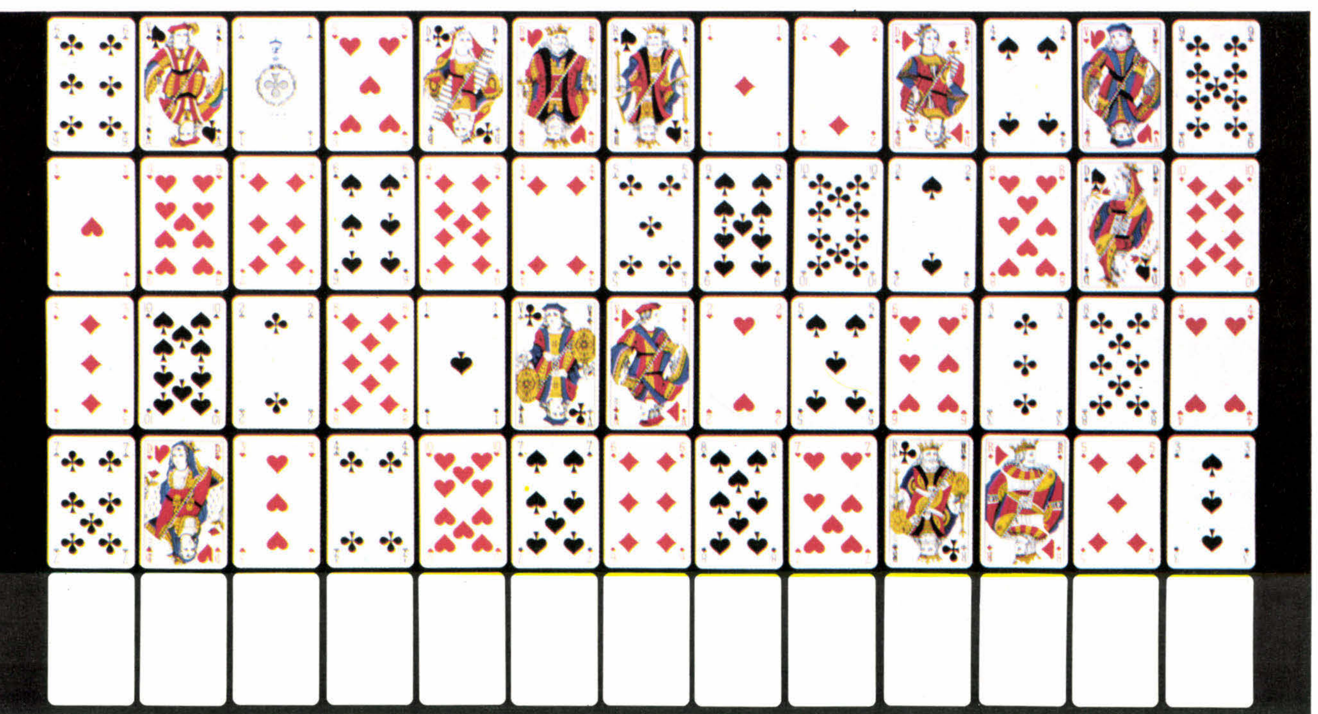
LABYCARTE

Voici un labyrinthe que vous devez parcourir : du 8 de ♠ (haut à gauche) à l'As de ♠ (bas à droite). Vous ne pouvez vous déplacer que de la manière suivante : horizontalement de gauche à droite, et verticalement, de haut en bas... Ce chemin ne doit comporter que treize cartes (y compris celles du départ, et de l'arrivée). Mais celles-ci seront toutes treize de valeur différente.
Quelles sont ces treize cartes?

solutions page 110

RÉUSSITE

Les cinquante-deux cartes d'un jeu ont été réparties sur quatre rangées de 13 cartes (photo ci-dessous).
Retirez une carte par colonne et replacez-la dans la même colonne de manière à constituer une cinquième rangée. Attention, les cartes de cette nouvelle rangée doivent être toutes de valeurs différentes. De plus, une carte noire (♠ ou ♣) ne peut avoir pour voisines que des cartes rouges (♥ ou ♦); et réciproquement...
Quelles cartes constitueront cette cinquième rangée?
(il existe deux solutions, mais très proches l'une de l'autre...).



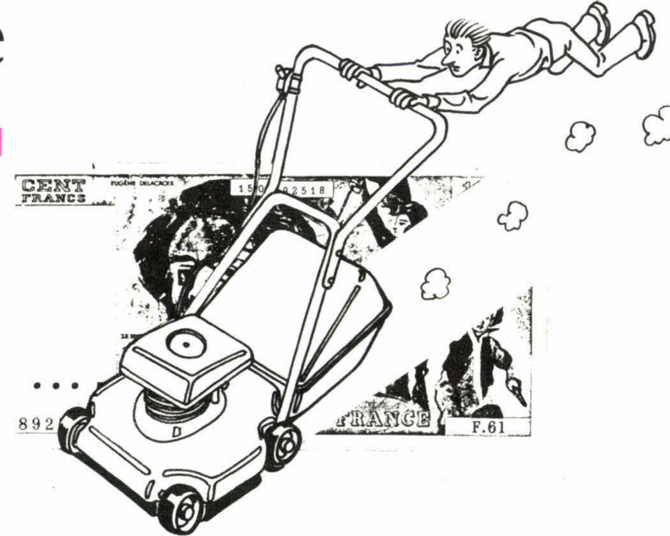
jeux & casse-tête

LE PRIX DE LA TONDEUSE A GAZON

Dans un chapitre de son livre *1=2*, consacré à la vie de l'entreprise, Parkinson développe sa théorie selon laquelle le temps mis à prendre une décision varie en fonction inverse de l'importance financière de celle-ci. C'est ce qui s'est passé durant les deux premières heures de l'assemblée générale des copropriétaires de la Résidence. Le temps consacré à chacune des décisions a même été inversement proportionnel à l'importance financière de chacune d'elles.

Ainsi dans la première heure (précisément), furent votés l'achat d'une tondeuse à gazon, puis la mise en place d'une balançoire pour enfants, le tout pour un total de 1 800 F.

Dans la deuxième heure, furent votés l'augmentation du salaire annuel du gardien et le choix de l'entreprise pour la réparation de l'antenne de télévision, l'ensemble de ces deux charges représentant un total de 2 880 F.



Henri est arrivé au moment où fut entériné le vote de la tondeuse à gazon et est reparti au moment du vote de l'augmentation du salaire du gardien. Il n'est resté à l'assemblée que 50 minutes.
Quel est le prix de la tondeuse à gazon?

MOTS CROISÉS

Horizontalement :
1. Il avait le tiercé à chaque couplet. - **2.** Expert en voleurs. - **3.** Lettres d'Henri. Sculpteur néerlandais, situé non loin de la Slovaquie. Souvent juré dans Astérix. - **4.** Permet de faire le poids. En pays soviétique, ou alors en pays d'Alice... Lettres de yen. - **5.** Un joli nom pour un toutou porté aux extrêmes... Répète en Amérique du Sud. Ceint les reins de Tahiti. **6.** Voilà à quoi mène la licence. Un fils d'Ève peu connu. Morceau de siphon. - **7.** Chef-lieu de canton des Côtes-du-Nord, non loin de Pont-Sainte-Maxence. Conjonction. - **8.** Un Troyen qui a donné son nom à un poème épique. Alimente le Danube, mais à l'envers. Lieu indéterminé d'Ornicar... - **9.** Devient explosif avec un T de plus. A l'abri du mal. Entre dans un alliage de cuivre. - **10.** Arrose la Mayenne. A fait entrer Madrid dans la légende du ballon rond. - **11.** Touché. Suit souvent le CRS. Bécane, ou alors intrigue. - **12.** Fleuve né en France, qui se jette en Belgique pour Dagobert. Inversé: son ascension était résistible pour Brecht. On vous appelle comme ça quand vous êtes Lord. - **13.** Ne peuvent être embrassés par Morphée. - **14.** Vous en fait voir de toutes les couleurs, surtout quand on est gris!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1														
2														
3			■							■				
4					■		■					■		
5					■				■					
6			■					■		■				
7										■			■	
8					■							■		
9			■						■	■				
10	■						■	■					■	
11				■			■							
12					■	■			■		■			
13													■	
14														

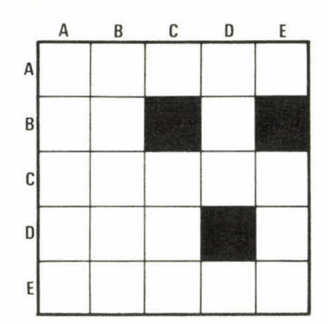
Verticalement :
1. Elle fait glisser dans la piscine et jouer du tennis en pension! Lac américain - **2.** Inspection d'un navire. - **3.** Dans l'adné. Note. Négation. Est à l'URSS ce que Franco est à la France. - **4.** S'est rendu célèbre en faisant dévaler un landau de bébé sur les escaliers d'Odessa. Navigue sur les flots quand on le double. - **5.** Genre de cellule qui éclaire juste ce qu'il faut. Note de bas en haut. Possessif. Phonétiquement : a des enfants. - **6.** Vous obligent à soigner votre articulation. Sigle chrétien. - **7.** Partie de football. Un facteur célèbre qui a oublié sa dernière lettre. Voyelle triplée. - **8.** Juriste musulman. Un peu de suint. Changeas de peau. - **9.** Porte l'amour chez les fougères ou dieu de l'amour de bas en haut. L'Allemagne et l'Italie pendant la dernière guerre mondiale. Dieu solaire. A la fin d'une formule médicamenteuse. - **10.** Sigle bancaire. Sigle administratif. Arrivée à l'échéance. - **11.** De bas en haut : le département le plus ardu à escalader de bas en haut. Possessif de bas en haut. - **12.** Un acide qui ne manque pas de sel, mais qui vous prive de votre base et vous met en eau... Se marre. Offre donc une difficulté. - **13.** On en extrait la mescaline (de bas en haut). Prouve qu'on a intérêt à la fermer. Conjonction. - **14.** De bas en haut : atteinte d'une hilarité qui évoque la dive bouteille, ou un de ses instruments.

solutions page 110

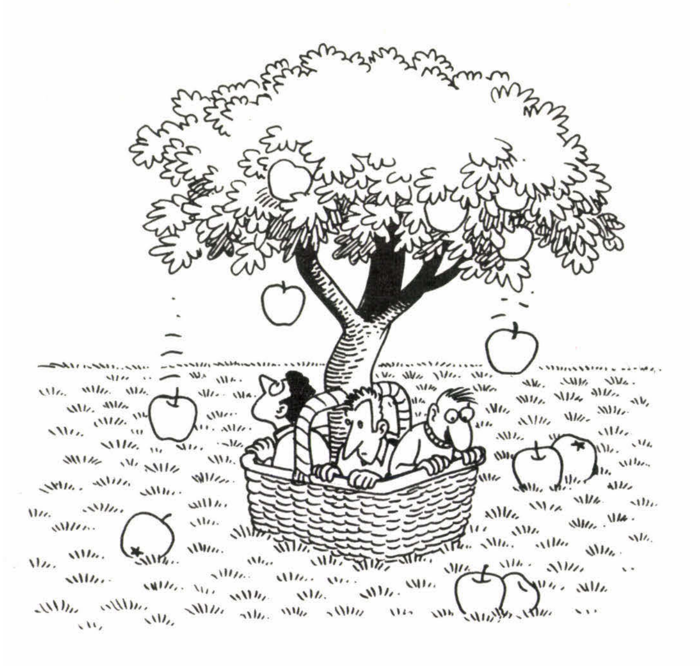
jeux & casse-tête

NOMBRES CROISÉS

Horizontalement : A. Le produit des chiffres est 4 116. - **B.** Un diviseur de 595. - **C.** La somme des chiffres est 25. - **D.** Les trois chiffres sont identiques. - **E.** Le plus grand diviseur commun à 109 054 et 163 581.

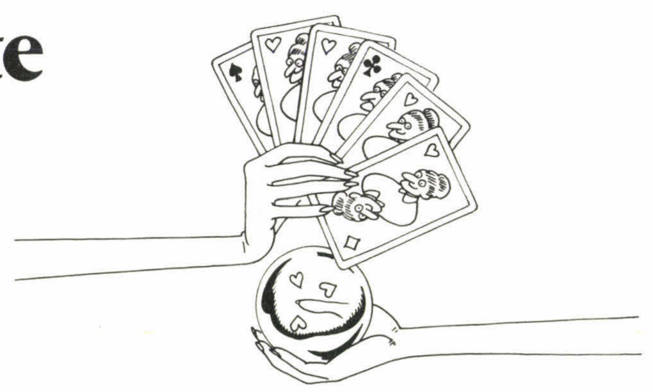


Verticalement : A. Le plus petit des multiples communs à 3 263 et 3 765. - **B.** Un carré parfait. - **C.** Un multiple de 29. - **D.** Le produit des chiffres est 343. - **E.** Les chiffres sont consécutifs.



PANIER DE POMMES

Des pommes qui se trouvaient dans mon panier, j'ai fait quatre tas d'égale importance. Paul qui s'est servi le premier, s'est emparé d'un tas et de deux pommes d'un tas voisin.
Jacques a pris l'un des trois tas restants. Comme il en avait trop, il a remis deux pommes dans l'un des tas restants.
Il restait alors pour Olivier et Marc deux tas dont l'un contenait deux fois plus de pommes que l'autre.
Combien y avait-il de pommes dans le panier?



PRÉDICTIONS A LA CARTE

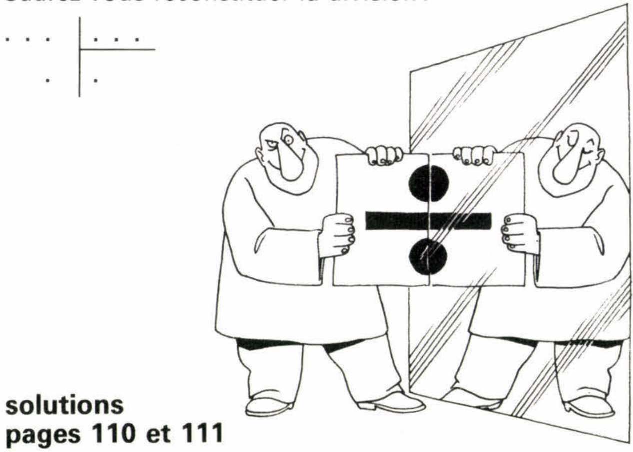
Madame Lune, la célèbre voyante du Tout-Paris, commence toujours sa consultation en faisant tirer six cartes à ses clients parmi un jeu de trente-deux cartes. Son principe consiste à prédire un avenir des plus heureux dès lors qu'il y a quatre cartes de la même famille (♦, ♥, ♠ ou ♣). Elle pense avoir ainsi une chance sur cinq de pouvoir combler par une prédiction favorable une clientèle crédule qui n'attend que cela.
Toutefois, sa consœur et amie Boula Da Kristal estime que la probabilité n'est que d'environ un sur dix, et lui conseille de ramener de quatre à trois le nombre de cartes déterminant un bon augure.
Laquelle de nos deux pythonisses a-t-elle raison?
Comme il faut bien de temps à autre, pour faire sérieux, avancer une prédiction plus funeste (mais en s'empressant de compenser ce pronostic par des arguties plus attrayantes!), Madame Lune a décidé de ne délivrer un tel message que lorsque, sur les six cartes tirées, il y aurait deux dames et deux ♠. Elle est persuadée qu'une telle « main » ne peut se présenter qu'une fois sur cinquante, à peu près.
Notre extralucide est-elle, aussi, une calculatrice... extra?

SYMÉTRIE DANS LA DIVISION

La configuration des chiffres de cette division a cette particularité d'être symétrique. Les chiffres du dividende se retrouvent dans le diviseur, mais dans l'ordre inverse. Le reste et le quotient sont identiques.

Saurez-vous reconstituer la division?

```
. . . | . . .
      |------
    . | .
```



solutions pages 110 et 111

notre jeu en encart

En janvier 1793, la tête de Louis XVI roule dans la sciure. C'est la guerre : l'Europe tout entière veut mettre à genoux la jeune république et rétablir la royauté. L'État doit lever des troupes : c'est la « conscription ». Déjà révoltées par l'obligation faite aux prêtres de prêter serment à la république, les populations de l'Ouest de la France se soulèvent. A la chouannerie au nord de la Loire, répondent les guerres de Vendée au sud. Des combats d'une rare violence qui voyaient naître en quelques jours des rassemblements de plusieurs dizaines de milliers de paysans en armes, qui retournaient ensuite aux champs, comme si de rien n'était, une fois les Républicains repoussés. La règle de ce wargame historique illustre cette particularité des guerres de Vendée.



La Rochejacquelein menant des paysans au combat : aquarelle de Lucien Rousselot, en couverture de l'ouvrage « Les Guerres de l'Ouest, 1793-1815 », aux Éditions Lavauzelle.

La Guerre de Vendée

nombre de joueurs : 2;

matériel : l'encart, ses pions et un dé;

but du jeu : avoir le plus possible de points de moral et réduire ceux de son adversaire. La victoire revient à celui des joueurs qui, à la fin du dernier tour de jeu, a au moins trois points de moral de plus que son adversaire. Une différence d'un ou deux points constitue un match nul;

l'encart : il représente le Pays vendéen. Il faut distinguer les cases de « terrain découvert » (beige) que nous appellerons « plaine »; les cases de forêt (vert sombre); les cases grisées qui sont des « zones d'influence ». A chaque zone d'influence est associé le nom d'un chef vendéen (Talmont et Marigny n'ont pas d'influence); les places fortes (avec un bonnet phrygien pour les Républicains et un cœur surmonté d'une croix pour les Vendéens); les grandes villes (grand carré noir) et les villes de moindre importance (rond noir). Le pointillé noir qui circonscrit la majeure partie de la carte délimite la zone insurgée. Enfin, les cases de mer et la case de lac qui sont inaccessibles.
Le compteur de tours, numéroté de 1 à 12, reçoit le pion « tour ».
L'échelle du moral, numérotée de 0 à 15, reçoit les pions « moral républicain » et « moral vendéen ».

début de la partie : les joueurs doivent d'abord choisir l'un des quatre scénarios. Ceux-ci ont été placés à la suite de la règle du jeu proprement dite. A la première partie, prenez le premier scénario. Placez le pion-tour sur la case 1 du compteur de tours.

le tour de jeu : chaque tour de jeu est divisé en huit phases qui doivent être réalisées successivement. Au terme d'un tour, il faut déplacer le pion-tour d'une case.
Voici les différentes phases d'un tour de jeu :

1. pose des « renforts républicains »;
2. apparition des rassemblements vendéens;
3. déplacements des Républicains;
4. attaques républicaines;
5. déplacements des Vendéens;
6. attaques vendéennes;
7. déplacements supplémentaires des chefs;
8. dispersion des Vendéens.

les pions : dès le début du jeu, chaque joueur prend les pions correspondant au camp qu'il défend. Le joueur vendéen prend tous les pions portant un cœur surmonté d'une croix, les pions portant la fleur de lys et les trois pions « anglais » de couleur bleue, pour le scénario 4. Le joueur républicain prend tous les pions portant un bonnet phrygien.
Le chiffre qui figure sur chaque pion représente le nombre de ses points de force.

règles générales : elles concernent la notion de « zone de contrôle », les déplacements et les combats. Elles doivent être appliquées, sauf exceptions mentionnées dans les phases du tour de jeu ou dans les scénarios.

- la zone de contrôle : lorsqu'un pion ou un groupe de pions empilés est sur une case, les six cases voisines constituent sa zone de contrôle. Chaque pion qui entre

dans une zone de contrôle adverse est contraint de s'y arrêter immédiatement. Tous les pions qui sont situés dans une zone de contrôle adverse sont soumis à des restrictions de mouvement, de rassemblement et de dispersion décrites dans les paragraphes correspondants.

• les déplacements :

a. le potentiel de déplacement est le nombre de points qu'un pion peut dépenser pour effectuer un déplacement; il n'est jamais obligatoire de déplacer un pion ou, s'il est déplacé, d'utiliser tout son potentiel de déplacement. L'entrée dans certaines cases coûte davantage de points de potentiel de déplacement que d'autres, simulant ainsi la difficulté de progresser : l'entrée dans une case de plaine coûte un point du potentiel de déplacement, dans une case de forêt, deux points; le franchissement d'une rivière (ailleurs que sur un pont) coûte un point supplémentaire;

b. la valeur du potentiel de déplacement est déterminée pour chaque joueur au début de sa phase de déplacement. Elle est égale à la moitié de la valeur du moral (éventuellement arrondie à la valeur entière inférieure) à laquelle s'ajoute le résultat d'un jet de dé. Tous les pions du joueur ont alors le même potentiel de déplacement. Plusieurs pions du même camp peuvent se rejoindre sur la même case. Mais en aucun cas, le total de leurs points de force ne devra dépasser 30. Des pions adverses ne doivent jamais être placés sur la même case.
Les pions vendéens, et eux seuls, peuvent se déplacer en étant retournés (face cachée), ils consomment alors deux fois plus de points pour se déplacer (2 points pour entrer dans une case de plaine; 4 points pour une case de forêt). Un pion qui se déplace face cachée et qui pénètre dans une zone de contrôle adverse doit immédiatement s'arrêter et être retourné (face visible).

les combats : les phases 4 et 6 du tour de jeu sont celles au cours desquelles des combats se déroulent. Au cours de la phase 4 (« attaques républicaines »), c'est le joueur républicain qui est l'attaquant et le joueur vendéen, le défenseur. Au cours de la phase 6 (« attaques vendéennes »), le joueur vendéen est l'attaquant et le joueur républicain, défenseur.
Il y a une situation de combat (mais pas forcément combat) quand des pions adverses sont dans des cases voisines; pour chaque situation de combat, c'est l'attaquant qui décide si le combat aura lieu ou non; il doit prendre sa décision cas par cas; le combat n'est pas obligatoire.
Une attaque peut se dérouler entre un pion (ou groupe de pions empilés) et un pion adverse (ou groupe de pions empilés adverses) situé sur une case voisine;
une attaque peut aussi avoir lieu à partir de plusieurs cases voisines de la case attaquée. Ces cases contenant chacune un ou plusieurs pions;
dans tous les cas, c'est l'attaquant qui décide s'il y a ou non attaque; s'il attaque à partir de plusieurs cases, il doit préciser de quelles cases partent les attaques et celle qui est attaquée;
quel que soit le choix de l'attaquant, il est limité par les règles suivantes : une case adverse ne peut être attaquée qu'une fois par tour; chaque attaque n'est lancée que contre une seule case adverse à la fois quel que soit le nombre de pions qui attaquent et quel que soit le nombre de cases d'où part l'attaque; un pion ou groupe de pions empilés appartenant à l'attaquant ne peut servir qu'à une seule attaque par tour de jeu.

résolution des combats : pour chaque combat, adoptez la procédure suivante :

a. l'attaquant et le défenseur évaluent leur « potentiel de combat ». Celui de l'attaquant est la somme des points de force de ceux de ses pions participant au combat; celui du défenseur est la somme des points de force du ou des pions situés sur la case attaquée.

b. les joueurs évaluent le « rapport des forces » en présence : c'est la fraction simplifiée « potentiel de combat de l'attaquant divisé par le potentiel de combat du défenseur ». Cette fraction est arrondie en faveur du défenseur de manière à correspondre à l'une des colonnes de la table de résolution des combats (1-5 signifie « 1 contre 5 »; 1-1, « un contre un », ou encore 6-1, « six contre un »).
Un rapport de force inférieur à 1 contre 5 est compté comme un rapport de force égal à 1 contre 5; inversement, un rapport de force supérieur à 6 contre 1 est compté comme égal à 6 contre 1.

c. effets du terrain sur les combats : le potentiel de combat du défenseur est modifié par la nature de la case où se trouvent les pions attaqués. Le défenseur multiplie son potentiel de combat par deux si la case où se trouvent ses pions est une case de forêt, une place forte adverse ou une ville de moindre importance. Le défenseur multiplie son potentiel de combat par quatre si la case où se trouvent ses pions est une de ses places fortes; et par trois dans une grande ville.
Les points de force des chefs sont multipliés par deux lorsqu'ils se trouvent dans leur zone d'influence.

d. l'attaquant lance un dé. Il retranche un point au résultat du dé si le ou les pions attaqués sont faces cachées. Sur la table de résolution des combats, à l'intersection de la colonne correspondant au rapport des forces et de la rangée correspondant au résultat du dé, l'attaquant lit le résultat du combat;

e. lecture de la table de résolution des combats (p. 81) : dans chacune des cases de la table, AR signifie « attaquant recule »; DR, « défenseur recule ». Les lettres A et D, suivies du signe « + » ou « – » et d'un chiffre indiquent l'augmentation ou la diminution du moral de l'attaquant (noté A) et du défenseur (noté D).

f. les pions « moral vendéen » et « moral républicain » sont déplacés par les joueurs à la suite de chaque combat, conformément aux résultats de la table de résolution des combats;

g. le joueur qui a subi un recul doit déplacer tous ses pions ayant participé au combat. Il doit leur faire quitter la case où ils se trouvaient pendant le combat en les déplaçant d'une case en respectant les règles suivantes :
– il est interdit de reculer en franchissant une rivière; et sur une case comportant un pion adverse, il est possible de reculer dans une zone de contrôle adverse.
Les pions qui ne peuvent pas reculer en respectant ces règles sont éliminés; ils le sont également s'ils sont contraints de reculer hors des limites de la carte.
A la suite du recul, un ou plusieurs pions adverses peuvent immédiatement occuper la case laissée libre par

Pages 73-80 manquantes
(encart "La guerre de Vendée")

Table de résolution des combats

Dé	Rapport de force									
	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
1	AR A − 3 D + 2	AR A − 2 D + 2	AR A − 2 D + 1	AR A − 1 D + 1	AR A − 1	AR A − 1	AR	DR	DR D − 1	DR D − 1
2	AR A − 2 D + 2	AR A − 2 D + 1	AR A − 1 D + 1	AR A − 1	AR A − 1	AR	DR	DR D − 1	DR D − 1	DR D − 1 A + 1
3	AR A − 2 D + 1	AR A − 1 D + 1	AR A − 1	AR A − 1	AR	DR	DR D − 1	DR D − 1	DR D − 1 A + 1	DR D − 2 A + 1
4	AR A − 1 D + 1	AR A − 1	AR A − 1	AR	DR	DR D − 1	DR D − 1	DR D − 1 A + 1	DR D − 2 A + 1	DR D − 2 A + 2
5	AR A − 1	AR A − 1	AR	DR	DR D − 1	DR D − 1	DR D − 1 A + 1	DR D − 2 A + 1	DR D − 2 A + 2	DR D − 3 A + 2
6	AR A − 1	AR	DR	DR D − 1	DR D − 1	DR D − 1 A + 1	DR D − 2 A + 1	DR D − 2 A + 2	DR D − 3 A + 2	DR D − 3 A + 3

AR = Attaquant recule; DR = Défenseur recule
A +, A −, D +, D − : augmentation ou diminution du moral.

celui qui a été contraint de reculer. Cela n'est jamais obligatoire;

h. pertes dues au combat : tout pion ou groupe de pions qui a été contraint de reculer perd de plus des points de force. Le nombre de points de force perdus est fonction du nombre de points de moral perdus : pour 1 point de moral perdu, le joueur qui a subi le recul lance un dé, divise le résultat par deux (l'arrondit à l'entier inférieur s'il y a lieu), et retire autant de points de force de ses pions. Souvent, il faudra procéder à des échanges ou des substitutions de pions.
Pour deux points de moral perdus, le joueur retranche autant de points de force que l'indique le résultat d'un jet de dé; pour trois points il retranche autant de points de force que l'indique le résultat de deux jets de dé.

i. bonus au dé : la table de résolution des combats n'indique que les résultats au dé (de 1 à 6) sans tenir compte d'éventuels bonus (voir « chefs », par exemple). Pour les valeurs au dé + bonus inférieurs à 1, le joueur comptera 1; pour les valeurs au dé + bonus supérieurs à 6, le joueur comptera 6.

la partie : lors du premier tour de jeu dans chaque partie, la première action à effectuer est la pose des pions républicains, ainsi que le scénario choisi l'indique. Quand il est dit de poser 3 points sur une ville, il s'agit de poser 1, 2 ou 3 pions dont le total des points de force est égal à 3.

Phase 1 : les renforts républicains
Le joueur-républicain pose de nouveaux pions sur la carte. Il s'agit de « renforts ». Respectez les règles suivantes :
– posez les pions sur les cases indiquées dans le scénario, si elles sont libres;
– si une case indiquée est occupée par un pion-vendéen, posez le pion-renfort sur un hexagone libre adjacent à la case prévue;
– si les cases adjacentes sont toutes occupées, la pose du renfort est différée : il sera posé quand la case prévue sera à nouveau libre ou quand l'une des cases adjacentes sera libre;
– lorsqu'un joueur n'a plus de pion, il peut utiliser ceux qui ont été éliminés à la suite d'un combat; si aucun pion n'est ainsi disponible, le joueur républicain ne peut pas poser de renfort.

Phase 2 : apparition des rassemblements vendéens
Pour simuler la levée en masse des Vendéens çà et là dans la région insurgée, le joueur-vendéen doit respecter la procédure suivante :

a. lancez un dé et consultez la table des rassemblements;

Table des rassemblements

Moral → Dé ↓	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Moral ← Dé ↓
1	0	4	8	12	16	20	24	28	32	28	24	20	16	12	8	4	1
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	32	28	24	20	16	12	8	2
3	8	12	16	20	24	28	32	36	40	36	32	28	24	20	16	12	3
4	12	16	20	24	28	32	36	40	44	40	36	32	28	24	20	16	4
5	16	20	24	28	32	36	40	44	48	44	40	36	32	28	24	20	5
6	20	24	28	32	36	40	44	48	52	48	44	40	36	32	28	24	6

b. au croisement de la colonne indiquant la valeur de votre moral et la rangée correspondant au résultat du jet de dé est inscrite une valeur (par exemple : un moral de 7 et un résultat au dé donnant 4 indiquent une valeur de 40); cette valeur correspond au nombre de points de force que le joueur-vendéen peut poser sur la carte;

c. placez les pions sur la carte en additionnant les points de force inscrits sur chacun d'eux. Vous ne devez pas dépasser le total indiqué par la table des rassemblements, mais pouvez répartir ce total comme bon vous semble sur le terrain.
Prenez garde ! Plus votre moral est élevé, moins vous pourrez disposer de troupes (ayant le sentiment d'avoir déjà gagné les paysans ne veulent pas reprendre les armes). Mais il en sera de même si votre moral est bas (ils ont le sentiment d'avoir déjà perdu). Vous devez rester dans une zone de moral moyen pour lever de nombreuses troupes.
En dehors des restrictions suivantes, vous choisirez

librement les emplacements de vos pions : sur une case « contrôlée » par une unité républicaine, vous ne pourrez placer qu'un pion-vendéen valant 1 point de force; il est interdit de poser un pion-vendéen hors des limites de la zone insurgée (pointillé noir); et d'empiler sur une même case des pions dont la somme des points de force est supérieure à 5; afin de tromper l'adversaire, les pions-vendéens placés hors de zones de contrôle adverses, peuvent être posés faces cachées.

Phase 3 : déplacements républicains.
Le joueur-républicain applique les règles générales de déplacement.

Phase 4 : attaques républicaines.
Le joueur-républicain applique les règles générales de combat.
Phase 5 : déplacements vendéens.

Le joueur-vendéen doit appliquer les règles générales de déplacement. De plus, il peut déplacer ses pions faces cachées, mais dépense alors le double de points de déplacement. Si un pion se déplaçant face cachée pénètre dans une zone de contrôle adverse, il doit non seulement s'arrêter immédiatement, mais être retourné.

A la fin du tour de déplacement, le nombre de pions empilés est quelconque, mais la somme de leurs points de force ne doit en aucun cas dépasser 30. La somme des points de force de pions empilés faces cachées ne doit pas être supérieure à 5.
Enfin, la présence d'un chef sur une pile de pions, accorde à cette pile un point de déplacement supplémentaire.
Les pions « anglais » ne peuvent pas se déplacer faces cachées.

Phase 6 : attaques vendéennes.
Les combats sont résolus en appliquant les règles générales des combats. Une seule différence : les attaques menées à l'aide de pions faces cachées bénéficient de + 2 au dé avant lancer.

Phase 7 : déplacement supplémentaire des chefs.
Au cours des phases de mouvement, tous les pions ont pu être déplacés. Dans cette phase, seuls les pions chefs se déplacent. Par exception, le potentiel de mouvement est fixé à 10 dans cette phase de jeu. Le joueur-républicain déplace ses chefs, puis le joueur-vendéen. Celui-ci peut déplacer ses chefs faces cachées. Les joueurs sont tous deux soumis aux règles générales du déplacement.

Phase 8 : dispersion des Vendéens
Cette phase simule la dispersion des Vendéens dans la campagne après le combat. Le joueur-vendéen se réfère à la table de dispersion et lance un dé. Au croisement de la colonne indiquant son moral et de la rangée indiquée par le résultat de son jet de dé est indiquée une valeur. Celle-ci correspond au nombre de points de force que le joueur-vendéen doit retirer du plateau de jeu. Les chefs ne comptent pas et restent sur le terrain. Les pions-vendéens situés dans la zone non insurgée ne peuvent pas être retirés. Les pions retirés doivent l'être en respectant l'ordre de priorité suivant :
a. dans les zones de plaine hors des zones de contrôle républicaines;
b. dans les zones de contrôle républicaines;
c. où le joueur le désire.
Le retrait doit se faire dans cet ordre.
Les résultats de la table des dispersions se présentant sous la forme d'un astérisque libèrent le joueur des

Table des dispersions

Moral → / Dé ↓	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	← Moral / Dé ↓
1	72	68	64	60	56	52	48	44	40	36	32	28	24	20	16	8	1
2	68	64	60	56	52	48	44	40	36	32	28	24	20	16	✻	✻	2
3	64	60	56	52	48	44	40	36	32	28	24	20	16	✻	✻	✻	3
4	60	56	52	48	44	40	36	32	28	24	20	16	✻	✻	✻	✻	4
5	56	52	48	44	40	36	32	28	24	20	16	✻	✻	✻	24	32	5
6	52	48	44	40	36	32	28	24	20	16	✻	✻	✻	24	32	40	6

✻ Le joueur disperse ou non le nombre de points qu'il désire.

règles précédentes : il retire ou non des pions et s'il choisit de le faire, il les retire où il veut. Les unités retirées seront mises de côté pour être replacées sur la carte dans la phase de rassemblement.

les chefs : un pion-chef, vendéen ou républicain, accorde, aux pions sur lesquels il est placé, un bonus au cours de la phase de combat : les points de force du chef sont ajoutés au résultat du dé avant lecture de la table de résolution des combats.
Un pion-chef peut être tué s'il subit un recul. L'attaquant lance un dé si l'unité à laquelle il fait subir un recul comporte un chef. Pour un résultat « recul et moral − 1 », le chef des pions qui reculent est tué pour un jet de dé donnant 1; recul et moral − 2, pour un résultat au dé égal à 1 ou 2; recul et moral − 3, pour un résultat égal à 1, 2 ou 3. Si tous les chefs vendéens sont éliminés, la partie est perdue pour le joueur-vendéen.
S'il y a deux chefs adverses, il faut ajouter au résultat du dé, la différence entre les points de force du chef attaquant et ceux du chef défenseur.

places fortes : une place forte conquise à la suite d'un combat accorde 3 points de moral supplémentaire au vainqueur. Une grande ville prise après combat donne 2 points de moral au vainqueur et une petite ville, 1 point.

scénario 1 : SOULÈVEMENT

Mars 1793. La nouvelle de la conscription met le feu aux poudres. Cathelineau, Stofflet, Bonchamp et d'Elbée seront les premiers chefs entraînés par les paysans. Le Maine-et-Loire, la Vendée, les Deux-Sèvres et la Loire-Inférieure se soulèvent.
nombre de tours de jeu : 12. Le moral de départ est de 7 pour les belligérants. Au premier tour : pas de phase 1, 2 et 8.
Position initiale des Républicains : 1 point de force (noté PF) à Chemillé et sur les hex avoisinants. 1 PF à Cholet, Montaigu, Painbœuf, Vihiers, Chantonnay, Bressuire, Saumur, Angers, Ancenis et 1 PF à 3 hex à l'est de Saint-Florent-le-Vieil. Aux Sables-d'Olonne : 2 PF plus un général. Fontenay-le-Comte : 2 PF. Deux hex à l'est de Luçon : 3 PF plus un général. Doué-la-Fontaine : 3 PF

plus un général. A deux hex au sud d'Angers : 4 PF. A Nantes : 4 PF plus un général.

Renforts républicains :
Au deuxième tour : Berruyer plus 4 PF à Angers. Fontenay-le-Comte : 1 PF Doué-la-Fontaine : 2 PF. Thouars : 3 PF plus un général. Bord sud de la carte : Westermann à Parthenay et 3 PF. Canclaux à Nantes. Aux Sables-d'Olonne : 1 PF.
Au 3e tour : à Angers 3 PF et un général.
Au 4e : un général sur le bord est de la carte.
Au 6e : à Noirmoutier, 1 PF et 21 PF répartis sur la côte.
A partir du 3e tour, le joueur-républicain a le droit de poser en renfort autant de PF que le résultat de la soustraction : 15 moins x points de moral républicain.
Position initiale des Vendéens : dans leurs zones d'influence, Cathelineau, Stofflet, Sapinaud, Charette et d'Elbée. Un PF à Mâchecoul, à 3 hex au nord de Mâchecoul; à 2 hex au nord du lac de Grand-Lieu; à un hex de Painbœuf, de Montaigu et de Challans; à Tiffauges; à Noirmoutier; à trois hex au sud de Châtillon-sur-Sèvres. Deux PF à un hex de Vihiers, à deux hex au nord de Chantonnay; à La Roche-sur-Yon et aux Herbiers.
Renforts vendéens :
au 2e tour : Bonchamp dans sa zone d'influence ou sur une case adjacente;
au 4e tour : La Rochejacquelein dans sa zone ou sur une case adjacente;
au 7e tour : de Marigny dans la zone insurgée;
au 8e tour : Lescure dans sa zone d'influence ou sur une case adjacente.

scénario 2 : LA CONVENTION AUX ABOIS

Juin 1793. Le raz de marée vendéen n'a pu être contenu. La Convention se sent menacée. Alors qu'aucune force ne subsiste entre le pays insurgé et Paris, les Vendéens se replient sur Nantes avec l'espoir d'un débarquement anglais.
nombre de tours : 7; moral vendéen : 12; moral républicain : 4;
particularité : la prise de Saumur avant le 3e tour accorde 3 points de moral supplémentaires aux Vendéens.
Position initiale des Républicains : à Angers : 4 PF plus un général; à Nantes : 12 PF plus Canclaux; aux Sables-d'Olonne : 3 PF plus un général; à Luçon : 4 PF plus un général; à Saumur : 10 PF plus un général.
Renforts républicains :
au 2e tour : les pions républicains doivent quitter Angers;
au 3e : au sud de Fontenay-le-Comte, 6 PF plus Brion;
au 4e : au nord et au sud de Saumur, 5 PF plus un général;
au 5e : sur le bord sud de la carte, 3 PF plus Westermann; à Saumur : 6 PF; à Angers : 8 PF.
A partir du 2e tour, autant de points de force en renfort qu'il y a de points de moral supérieur au marqueur et ceci à partir de 6.
Position des Vendéens : Cathelineau, de Marigny, Lescure, La Rochejacquelein et Stofflet sont placés dans la ville de Cholet. Sur les cases voisines : 20 PF.
Renforts vendéens : Talmont est placé à Saumur ou sur un hex voisin et Bonchamp dans sa zone d'influence.

scénario 3 : LE SURSAUT

De février à avril 1794, c'est le dernier sursaut des Vendéens. Le pays est ruiné par les « colonnes infernales » de Turreau.
nombre de tours : 7; moral vendéen : 6; moral républicain : 9;
particularité : quand le moral vendéen atteint 10, le joueur ajoute 1 au résultat du dé pour les rassemblements.

• Position des Républicains : à Angers : 4 PF; à Nantes : 4 PF plus un général; 3 PF à Painbœuf; aux Sables-d'Olonne : 3 PF plus Haxo; à Luçon : 3 PF plus un général; à Chantonnay : 2 PF plus un général; à 3 hex au nord de La Châtaigneraie : 2 PF; à un hex au sud de Nantes : 2 PF plus Turreau; à 3 hex au nord de Légé : 2 PF plus un général; à Vihiers : 2 PF plus un général; à un hex au nord de la zone d'influence de Stofflet : 2 PF plus un général; un PF à Cholet, Pornic, Bougneuf, Challans, Saint-Gilles-sur-Vie, Fontenay-le-Comte, Ancenis, La Roche-sur-Yon et Montaigu.
Renforts républicains : à partir du troisième tour, autant de points de force en renfort qu'il y a de points de moral supérieur au marqueur, et ceci à partir de 10 en moral.

• Position des Vendéens : à un ou deux hex de Beaupréau : Stofflet plus 6 PF; à un ou deux hex de Légé : Charette, Sapinaud et 2 PF; sur l'hex situé à mi-chemin entre Les Herbiers et Montaigu : 3 PF;

• Renforts vendéens :
au 4e tour : au nord de la Sèvre Nantaise, Marigny plus 6 PF.

scénario 4 : L'AGONIE

Entre février et mars 1796 se joue la dernière chance des Vendéens mais le moral n'y est plus : le Comte d'Artois tant attendu ne viendra pas. Stofflet et Charette sont fusillés : c'est la fin du soulèvement vendéen.

• nombre de tours : 5; moral républicain : 8; moral vendéen : 2.
particularité : tant que le moral vendéen reste inférieur à 7 le joueur doit retirer 2 points au résultat du dé pour les rassemblements. Au deuxième tour, Charette n'a plus que 2 points de force. Au quatrième tour, Charette et Stofflet n'ont plus qu'un point de force.

• Position des Républicains : à Angers : Hoche plus 6 PF; aux Sables-d'Olonne : Travot plus 4 PF et un général; à Luçon : 4 PF; à Fontenay-le-Comte, Ancenis et Painbœuf : 2 PF; à Saumur : 3 PF; à Nantes : 5 PF et 10 PF sur les cases voisines.

• Renforts républicains : si le Comte d'Artois débarque, 10 PF plus un général par tour de jeu. Si les Anglais débarquent : 5 PF par tour de jeu pour les Républicains. Dans les deux cas, les pions en renfort entrent par les bords de la carte.

• Position des Vendéens : Stofflet et 2 PF sont posés à un hex à l'ouest de la zone d'influence de La Rochejacquelein. Charette est placé à l'ouest de la Boulogne et Sapinaud sur une case quelconque en zone insurgée.

• Débarquement anglais : quand le moral vendéen atteint 15, quatre PF apparaissent sur la côte. Le joueur-vendéen a 2 points de bonus au dé pour les rassemblements et – 1 au dé pour la dispersion. Stofflet et Charette conservent leurs PF initiaux. Le joueur-vendéen peut faire débarquer le Comte d'Artois dès que son moral est supérieur à 15.
Les pions Marceau et Kléber ne sont pas utilisés dans les scénarios proposés, mais pourront l'être dans des scénarios ultérieurs.

Jean-Jacques Petit •

les grands classiques

testez
votre force

aux échecs
au tarot
au Scrabble
au bridge
aux dames
au backgammon
au go
à Othello

échecs

LA DÉVIATION

Le thème de la déviation d'une pièce adverse est très fréquent aux échecs et constitue une arme d'attaque aussi importante que le clouage ou la fourchette, vus respectivement dans les n° 24 et 23.
Dévier une pièce ennemie, c'est-à-dire l'obliger à se déplacer, peut procurer deux sortes d'avantage : lui faire perdre le contrôle d'une case (c'est le plus fréquent) ou bien lui faire ouvrir une ligne qu'elle obstruait par sa présence.
Il s'agit en quelque sorte d'une manœuvre de diversion réussie. Quand la déviation s'obtient au moyen d'un sacrifice, et c'est souvent le cas, attention tout de même : le bénéfice recueilli doit être supérieur à l'investissement consenti pour ce faire. Veillez également à ne pas dévier une pièce ennemie sur une meilleure case que celle sur laquelle elle se trouvait précédemment !

Bénéfice de l'opération : la promotion d'un pion.

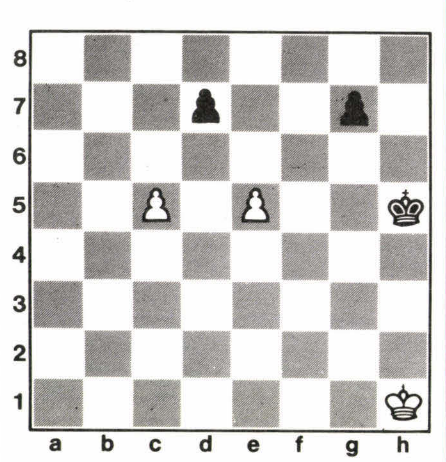


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent.*

Même résultat, mais ici l'investissement est plus lourd.

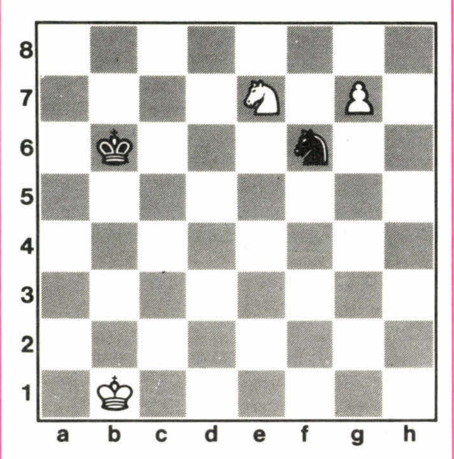


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent.*

Une déviation, et les noirs succombent rapidement.

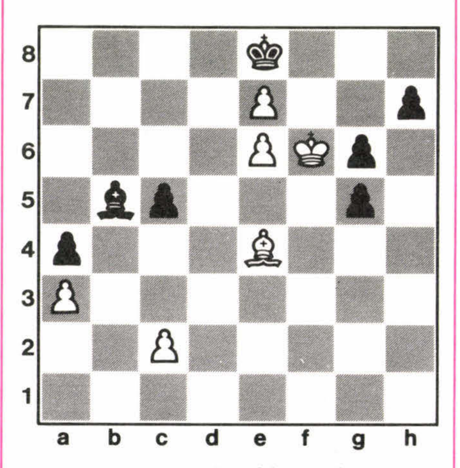


Diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent.*

par Nicolas Giffard

La Tour noire interdit la promotion du pion blanc. Donc...

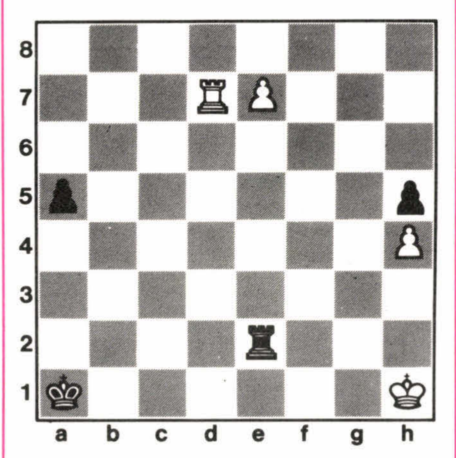


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent.*

Aux noirs de jouer. Ils en profitent.

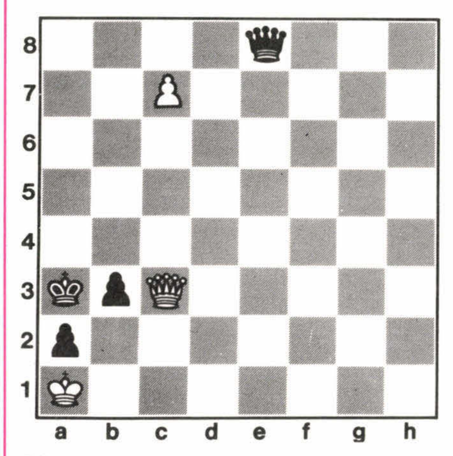


Diagramme 5 : *les noirs jouent et gagnent.*

Les noirs n'ont pas encore roqué...

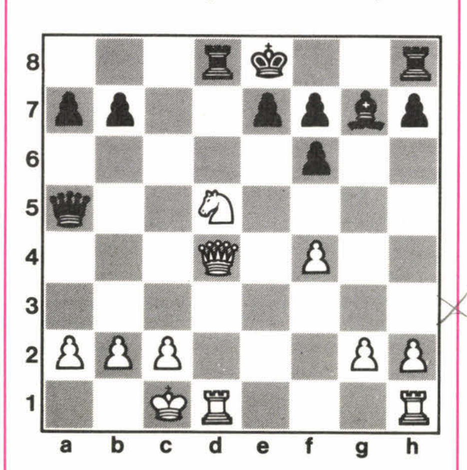


Diagramme 6 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les noirs ont deux pions de plus, mais ils ne se contentent pas d'un gain technique :

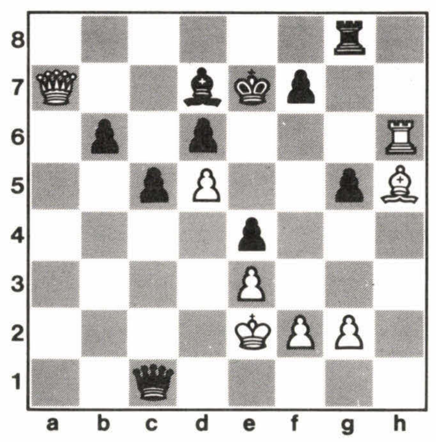


Diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent.*

On dévie et on fait échec et mat !

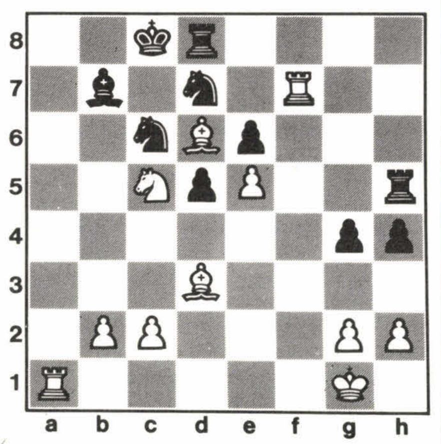


Diagramme 8 : *les blancs jouent et font mat en 3 coups.*

Comment exploiter la force du pion h6 ?

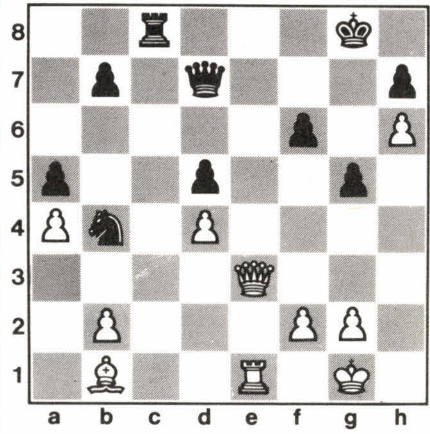


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

Pourquoi les noirs ont-ils sacrifié une pièce pour obtenir cette position ?

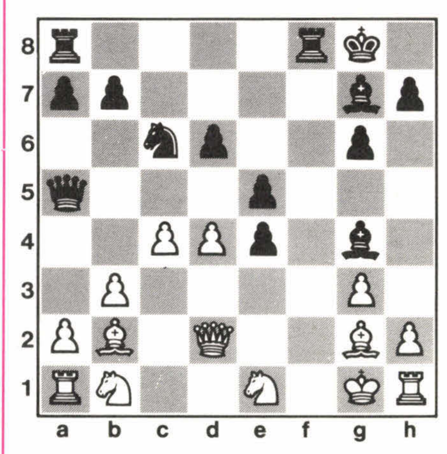


Diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent.*

solutions pages 111 et 112

échecs

par Nicolas Giffard

Les blancs ne sont pas sans ressource. Ainsi faut-il un coup magnifique pour faire la décision. Lequel?

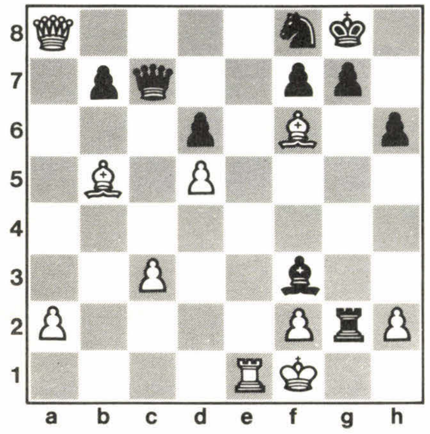


Diagramme 11 : *les noirs jouent et gagnent.*

Deux déviations valent parfois mieux qu'une.

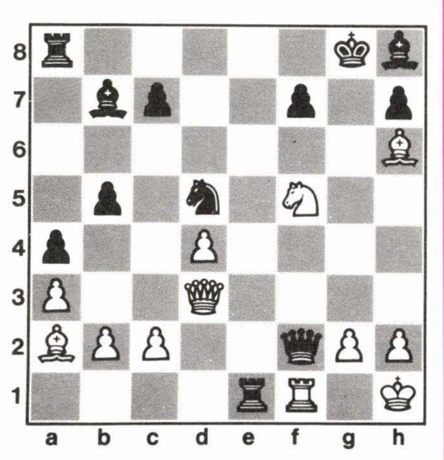


Diagramme 12 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 112

Comment profiter de l'insécurité du Roi noir?

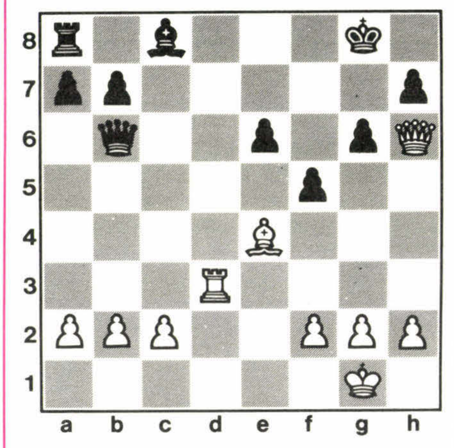


Diagramme 13 : *les blancs jouent et gagnent.*

Comment continuer l'attaque?

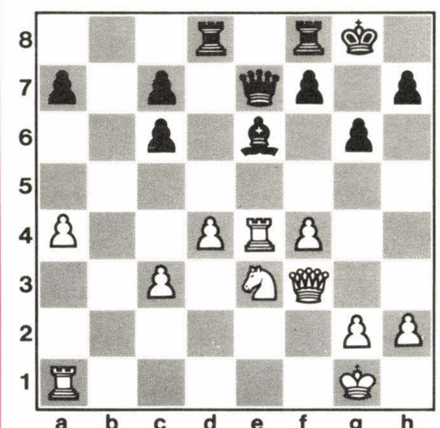


Diagramme 14 : *les blancs jouent et gagnent.*

Déviation, élimination, fourchette... tout un programme!

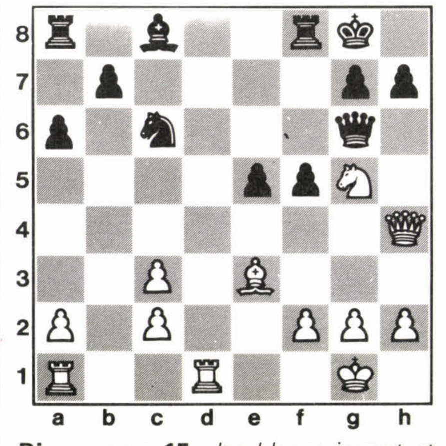


Diagramme 15 : *les blancs jouent et gagnent.*

La déviation est bien souvent un raccourci vers la victoire, comme ici :

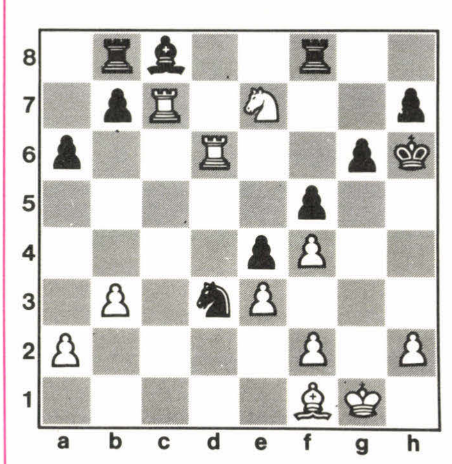


Diagramme 16 : *les blancs jouent et gagnent.*

Même un champion du monde comme Alekhine peut oublier le thème de la déviation et en être victime :

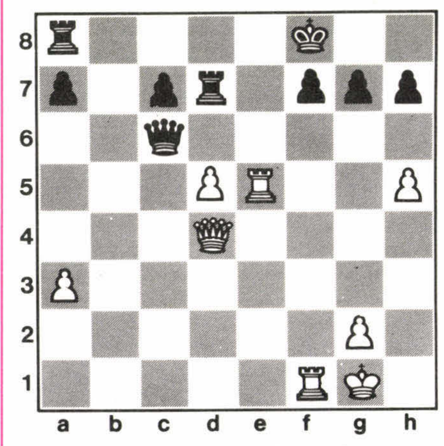


Diagramme 17 : *les blancs jouent et gagnent.*

tarot

par Xavier Bonpain et Emmanuel Jeannin-Naltet

RÈGLEMENT OFFICIEL :

Le règlement officiel de la FFT sera adressé gracieusement aux lecteurs de *J & S* sur simple demande – accompagnée d'une enveloppe timbrée – adressée à : Fédération Française de Tarot, 4 cours de Verdun, 69002 Lyon.

Problème n° 1 :
Jeu en défense (débutants)
Est Donneur
Nord Garde et trouve au Chien :

A. 20 12 3
♠ 10 5
♥ —
♦ 5
♣ —

Vous êtes en Ouest avec :

A. 16 10 2
♠ 3
♥ D C V 5 3
♦ 10 9 7 6 2
♣ R 5 4 3

Le Preneur entame du Roi de ♠, pour votre 3, le 4 en Sud et le 2 en Est.
Il continue du 5 de ♠.
1. De quel atout coupez-vous? *(4 points)*
2. Que rejouez-vous? *(3 points)*

Problème n° 2 :
Jeu en défense
Est Donneur
Nord Garde et trouve au Chien :

A. —
♠ —
♥ 8
♦ R 7 3
♣ R 5

Vous êtes en Est avec :

A. 16 8
♠ R 7 5 3 2
♥ 6
♦ C 10 6 4 2
♣ D 10 4 3 A

Nord entame du Roi de ♥, pour le 3 d'Ouest, le 5 de Sud et votre 6.
Il continue 8 de ♥ pour le 7 d'Ouest et la coupe du 4 d'atout en Sud.
1. De quel atout surcoupez-vous? *(2 points)*
2. Comment continuez-vous? *(4 points)*

Problème n° 3 :
Jeu en attaque
Est Donneur
Nord et Ouest passent et vous relevez en Sud :

A 17 16 10 7 6 5 4 1 E
♠ R V 8 7
♥ D 2
♦ R 3
♣ 5

Vous choisissez normalement une Garde, la Garde Sans le Chien apparaissant bien risquée à cause du manque de qualité des atouts.
De plus, un seul atout au Chien permettrait de présenter la Poignée et d'assurer le Petit au bout; ce qui procurera bien souvent un score supérieur à celui d'une Garde Sans le Chien gagnée de justesse.

Vous trouvez au Chien :

A. —
♠ D
♥ R 3
♦ D 2
♣ 4

Finalement, c'était un bon Chien pour une Garde Sans! Pas de difficulté pour faire votre écart (les deux petits ♥, les deux petits ♦ et les deux petits ♣) et vous vous retrouvez à la tête de :

A. 17 16 10 7 6 5 4 1 E
♠ R D V 8 7
♥ R D
♦ R D
♣ —

Nord joue les quatre atouts maîtres 21-20-19-18 sur lesquels Est et Ouest fournissent à chaque fois; vous fournissez trois petits atouts et l'Excuse.
Nord continue alors du Valet de ♣ pour l'As en Ouest.
Vous coupez.
Comment continuez-vous? *(6 points)*

Problème n° 4 :
Choix du contrat
Lors de la troisième et dernière séance de la finale du Championnat de France par triplettes 1983, seules 2 donnes (sur 22) ont donné lieu à des enchères différentes.
Nous vous les présentons, la question étant :
Quel contrat choisissez-vous entre Garde, Garde Sans le Chien, ou Garde Contre le Chien?

(4 points par réponse)

1. Ouest Donneur.
Vous êtes Preneur en Sud avec :

A. 20 19 18 17 12 6 5 3 2 1
♠ 8
♥ R 3
♦ D C 8 3
♣ V

2. Est Donneur
Vous êtes Preneur en Nord avec :

A. 21 19 16 12 10 7 6 E
♠ R 10 2 A
♥ —
♦ D C 8
♣ 7 6 2

solutions pages 112 et 113

Scrabble®

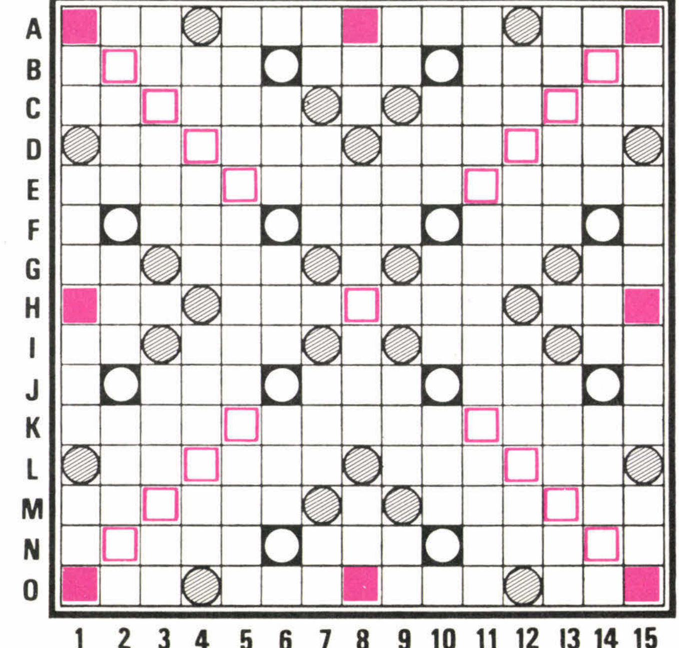
LE PLI NOUVEAU EST ARRIVÉ...

Voici venu le moment de vous présenter, comme tous les ans, les nouveautés retenues par l'édition 1984 du *PLI.*
Le cru 1984 présente un nombre relativement restreint de mots vraiment nouveaux inférieurs à 9 lettres :
BEZOARD (concrétion stomacale)
CIBLER, v.t.
CLAPIR, v.i. (cri du lapin)
COUNTRY, inv.
CUSTOM (auto personnalisée)
DRESSING (vestiaire)
EBRASURE (biais sur une fenêtre)
EPICLESE (invocation au St-Esprit)
ERADIQUER v.t. (faire disparaître)
FERRY, S ou IES
FOLKLO, inv.
FREESIA (herbe)
GERBEUR (appareil)
GONFLANT, e
GRENADER, v.t.
GRILL
HORODATE, e (qui mentionne l'heure)
IMPALA (antilope)
LINGUE (poisson)
MAMIE ou MAMY
MOUROIR
MUTIQUE (muet)
OVULER, v.i.
PAPY
PULSANT, e
RENINE (enzyme)
SIR
TAPENADE (condiment provençal)
WHIPPET (lévrier)
WOOFER (syn. de boomer)
En revanche, on note un assez grand nombre d'ajouts et de modifications d'ordre orthographique ou grammatical...
• Nouvelles orthographes : au Scrabble, vous aurez maintenant le choix entre :
HAWAIIEN et HAWAIEN
ILOTISME et HILOTISME
YASS, YASSE et JASS
LAPONE et LAPONNE
LETTONNE et LETTONE
NIPPONE et NIPPONNE
SILY et SYLI
• Nouveaux pluriels : de même, vous pourrez jouer au pluriel :
BRUNCHS ou BRUNCHES
CAUSALS ou CAUSAUX
CHERRYS ou CHERRIES
EMPOSIEUX ou EMPOSIEUS
OPPIDUMS ou OPPIDA
SHERRYS ou SHERRIES
TUMULUS ou TUMULI

CODIFICATION DE LA GRILLE

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

N.B. – Ne sont admis, dans notre rubrique – sauf exception indiquée – que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1984.*
Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, bd Pereire, 75017 Paris.




lettre double — lettre triple — mot double — mot triple — ♦ joker

par Benjamin Hannuna

• Verbes devenant transitifs : DEMANDER et KLAXONNER

• Mots devenant variables : vous pourrez, dorénavant, ajouter un S à :
ASHRAM, ASRAM, DECA, GRAFFITI, INCA, LASAGNE, MAHARAJA, MAHARANI, MAHATMA, RAVIOLI.

• Mots devenant invariables : gardez-vous bien de mettre au pluriel :
COGITO, FINISH, GENTRY, GROGGY, JOUAL, SCRATCH, SIAL, SMART, TAGAL.

ENTRAÎNEZ-VOUS...

Cette partie a été jouée au club de l'Étoile, à Paris le 14 novembre 1983.
Si vous désirez la suivre, servez-vous d'un cache, que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition). La ligne suivante vous donnera le maximum du coup précédent et le nouveau tirage à chercher. Prêt?...

Tirages	Mots trouvés	Position	Points
UILBQIE			
IL + MTNEG	BIGUE	H4	34
G + MTNEIA	LIMENT	9C	24
REEEMTR	GEMINAIT (1)	5E	90
EHAEUS ◆	REMETTRE	L1	72
ILFAEYA	AE(T)HUSE (2)	B9	80
EIL + SFLW	FRAYA	1K	51
EILW + EVR	SELF	15A	33
W + JITEOS	VERMEIL	3I	30
EJO + RITL	WHIST	12A	54
ILO + UELP	REJET	8K	36
NNAUDSA	TOUPILLE (3)	O8	83
DU + XSIRE	NANAS	10D	34
DERU + SBU	SIX	F12	50
BERU + EUE	DUES	2J	25
BEEUU + AR	RE	7N	15
TCAOOO ◆	BUREAU	F2	16
OO + CNHIK	CO(S)TAL	14J	26
CO + ZEEOD	KHOIN (4)	15G	57
CEO + ONDA	RODEZ	K8	30
ACDO + VGP	ONZE	12I	26
AGPV	CREDO	N6	23
	DEPAVA	J2	20
	TOTAL		909

(1) GEMINER, v.t. : grouper deux à deux.
(2) AETHUSE : plante toxique.
(3) TOUPILLER, v.t. : travailler le bois.
(4) KHOIN : langue africaine.
Les lettres placées avant le + sont le reliquat du tirage précédent.

LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot que l'on forme avec l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi,
FLEURON scrabble sur les lettres de CIGARES;
MEURTRE (ou son anagramme) scrabble sur les lettres de OPINAS.
Trouvez ces anagammes...

FLEURON + C = (**)
FLEURON + I =
FLEURON + G =
FLEURON + A =
FLEURON + R =
FLEURON + E =
FLEURON + S = (**)

MEURTRE + O =
MEURTRE + P = (**)
MEURTRE + I =
MEURTRE + N =
MEURTRE + A = (**)
MEURTRE + S = (**)

Les astérisques placées auprès de certains mots signalent le nombre de solutions différentes possibles...

LES SOLITAIRES

Voici dix tirages de six lettres + un joker (◆). Ils ne permettent à chaque fois en utilisant tous les éléments qu'un seul Scrabble. Trouvez-les...

1. ACIMMS ◆
2. IMMOTU ◆
3. EILRTY ◆
4. EEILMV ◆
5. EOOTVY ◆
6. AEEELM ◆
7. HILOTY ◆
8. CCERSS ◆
9. EEIMNY ◆
10. FINOPU ◆

solutions page 113

Scrabble®

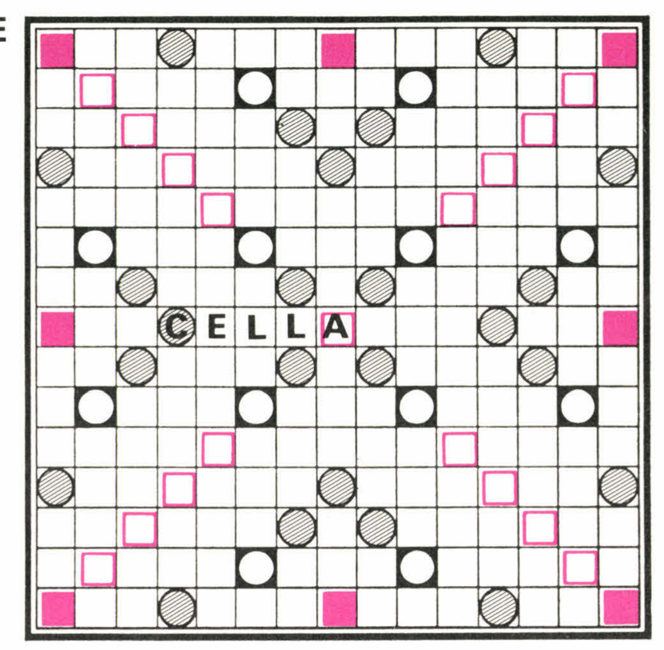
par Benjamin Hannuna

LE DEUXIÈME COUP

Au premier coup on a posé CELLA en H4.

Que jouez-vous au deuxième coup avec les tirages suivants :

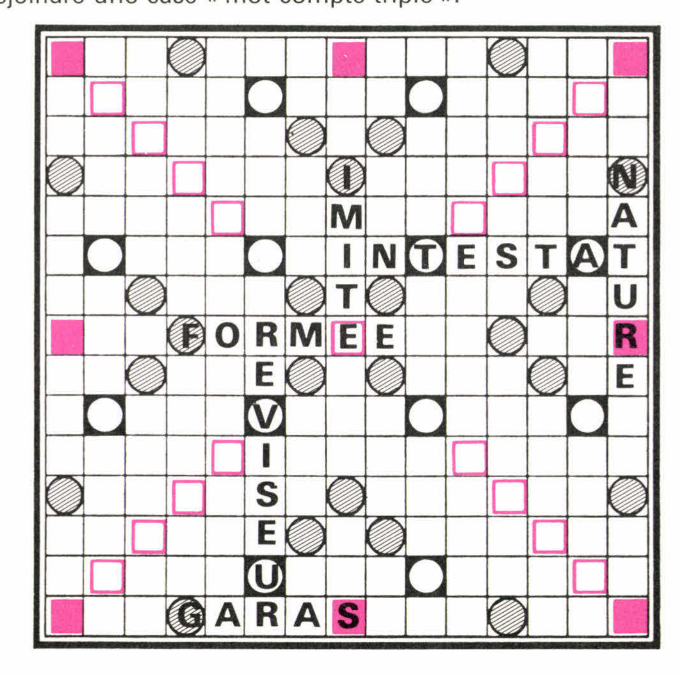
1. OPSTTUU
2. EEIMNSS
3. ADEEILN
4. EFIOSST
5. ABEGRSU
6. DINSUY ◆
7. AEINSTX
8. EIIORTT
9. CCHIRU ◆
10. AEHIPRR



LES « BENJAMINS »

Faire un « benjamin », c'est rallonger de trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ».

Sur la grille ci-contre, vous pouvez trouver neuf « benjamins ». Qui sont-ils?

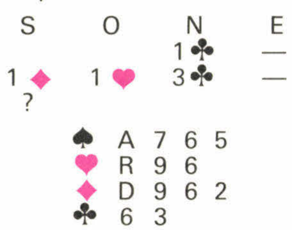


solutions page 113

bridge

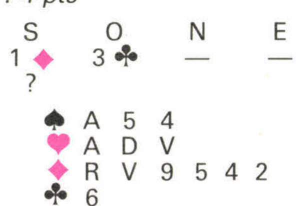
La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Vous trouverez avec les solutions (page 115) un barème qui vous permettra d'évaluer votre performance.

Problème n° 1 :
cote : 2 pts



Que faites-vous comme redemande?

Problème n° 2 :
cote : 4 pts



Nord – Sud vulnérables

Que faites-vous comme redemande :
a. en Tournoi par paires?
b. en Match par quatre?

Problème n° 3 :
cote : 2 pts
Marrakech 83, Open 2e séance



3SA indique un bicolore mineur

par Freddy Salama

♠ 5 4 3
♥ 6 3
♦ A 9 6 2
♣ A 9 5 3

Qu'entamez-vous contre six ♥, avec la main ci-dessus?

Problème n° 4 :
cote : 6 pts
Marrakech 83

♠ A D
♥ R
♦ A R 9 8 7 6
♣ V 7 4 2

N
O E
S

♠ V 10 9 7 4 3
♥ 8 7 2
♦ D 8 3
♣ A

Sud joue 4 ♠ sur l'entame du 6 de ♦

Problème n° 5 :
cote : 6 pts
Marrakech 83, 1re séance de l'Open

♠ 2
♥ A D 9 7 2
♦ A V 6 2
♣ R 5 2

N
O E
S

♠ R 8 7 5 3
♥ R V 6
♦ R 3
♣ A D 3

Sud joue six ♥. Ouest entame l'As de ♠ et continue avec un petit ♣.

Problème n° 6 :
cote : 6 pts

N	E	S	O
1♥	—	1♠	2♦
2♠	—	4♠	

♠ A V 8 6
♥ R V 7 3
♦ A V
♣ 8 6 4

N
O E
S

♠ R D 10 9 7 3
♥ A 6 2
♦ 9
♣ R 5 3

Ouest entame le Roi de ♦, comment jouez-vous pour gagner le contrat de quatre ♠ ?

Problème n° 7 :
cote : 4 pts

♠ A R 5 2
♥ A
♦ D 10
♣ V 10 9 8 5 3

N
O E
S

♠ 9 3
♥ R D 6
♦ R V 9 8 7
♣ D 6 2

Vous jouez 3SA sur l'entame du Valet de ♥.

Problème n° 8 :
cote : 3 pts

♠ R 5 2
♥ A 4
♦ A D 3
♣ D 9 6 4 2

N
O E
S

♠ A 8
♥ R D 7 2
♦ V 10 9 8
♣ R V 3

Vous jouez 3SA sur l'entame du quatre de ♠.

Problème n° 9 :
cote : 4 pts

♠ 8 5 2
♥ A 4
♦ A D 3
♣ D 9 6 4 2

N
O E
S

♠ A R
♥ R D 7 2
♦ V 10 9 8
♣ R V 3

Vous jouez 3SA sur l'entame du quatre de ♠.

Problème n° 10 : en flanc
Championnat d'Europe 83 à Wiesbaden
cote : 7 pts

♠ 9 8 7 4 3
♥ V 9 3
♦ 7 6
♣ D 10 5

♠ D 6
♥ R D 10 5
♦ V 2
♣ A V 9 7 5

N
O E
S

Vous participez au Championnat d'Europe, et le sort de votre équipe dépend de cette donne. Sud a déclaré 4 ♠ en défense contre 4 ♥ dans votre camp. Votre partenaire a contré, et vous entamez le Roi de ♥.

Sud coupe le troisième tour de ♥ du dix de ♠ et rejoue le deux de ♠.

Quelle carte fournissez-vous et pourquoi?

solutions pages 113 à 115

dames

La rubrique précédente était consacrée aux sept premières rondes du championnat de France 1983 (catégorie nationale). Aujourd'hui, jetons un coup d'œil sur quelques moments importants des six dernières...

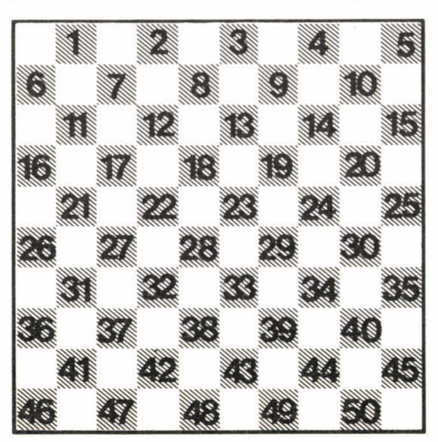


(Photo Ph. Boidin)

Au premier plan Fontier (gauche) contre Macaux, au second, Guinard contre Lesnes.

LA NUMÉROTATION DU DAMIER

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées.
Jusqu'à présent, on faisait figurer les pièces (pions et dames) sur les cases claires. Mais la correspondance entre la pratique (le jeu lui-même) et la théorie (la chronique) ne se faisait pas si facilement... Aussi, avons-nous décidé de placer, à partir de ce numéro, les pièces sur les cases foncées : la numérotation ne changeant en rien. Au début de la partie, les pions noirs sont placés



sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Les noirs, trop impulsifs, ont joué rapidement. Quel est le coup surprenant qui force Biagianti (noirs) à abandonner?

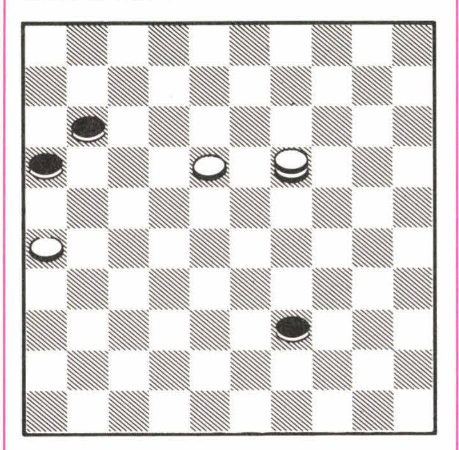


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent.*

Un « forcing » instructif des blancs, qui se servent du centre « mou » des noirs et des pions inactifs 6 et 11.

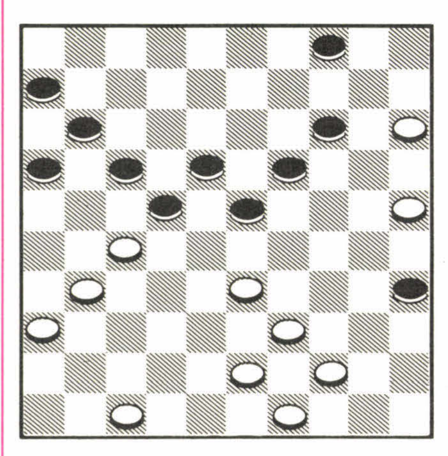


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent.*

Dans cette neuvième ronde, la guerre-éclair était à l'ordre du jour. Face à Rabatel (noirs), je commence par le « coup de Mazette »...

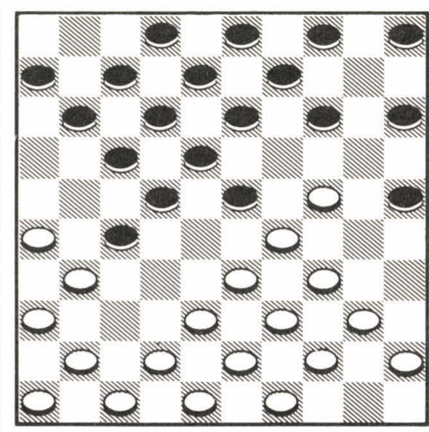


Diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

... Pour terminer par une variante de « coup Parallèle ». Cette partie ne dura que 24 minutes! Alors que les parties de compétition ne se termi-

nent qu'après 4 ou 5 heures de lutte en moyenne.

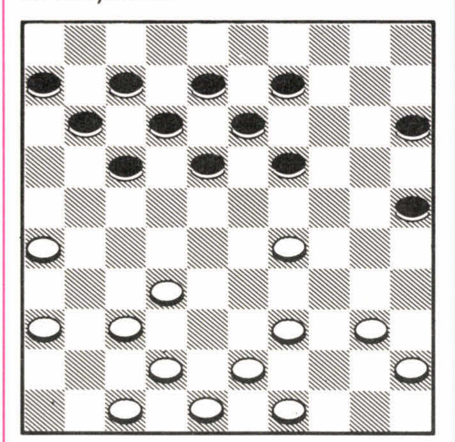


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent.*

Après avoir constamment dominé son adversaire, Issalène exécute un coup de dame qui lui donne facilement le gain. Comment?

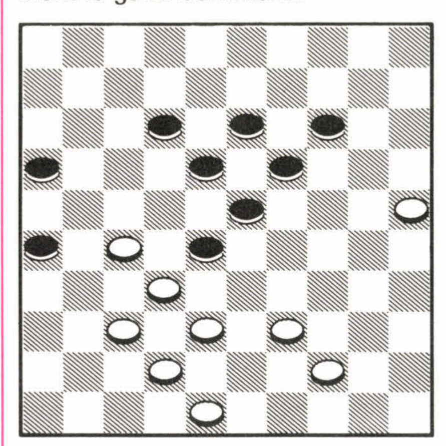


Diagramme 5 : *les noirs jouent et gagnent.*

Comment amener un pion noir à 30? Une fois la question posée, la réponse est facile à trouver.

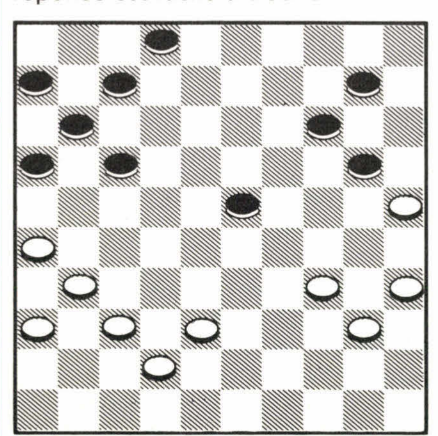


Diagramme 6 : *les blancs jouent et gagnent.*

par Luc Guinard

Aucun joueur n'est à l'abri de l'erreur. Nimbi en apporte la preuve bien malgré lui, face à Louzolo (blancs) qui profite de l'aubaine. Comment?

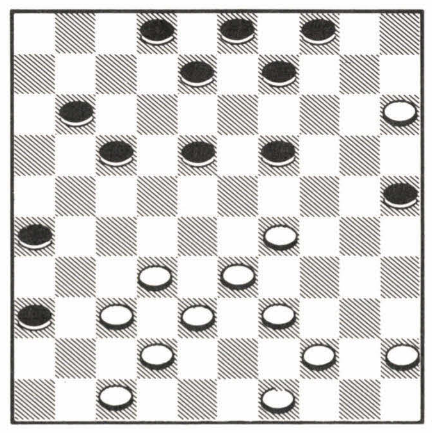


Diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les blancs ont une très forte position. Ils occupent le centre et le pion 10 est très mal placé. Ici la tactique n'est pas à l'ordre du jour, et quelques bons coups positionnels font la décision. Lesquels?

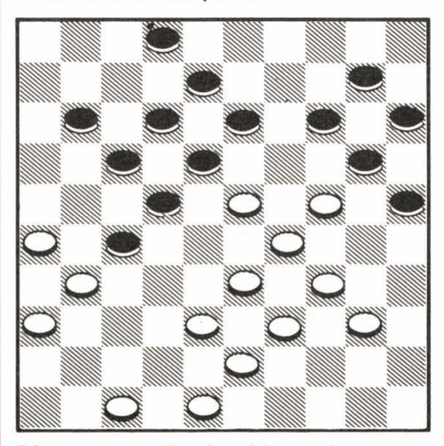


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Le pion de bande 35 est une faiblesse « positionnelle », dont les blancs se servent pour combiner. Comment?

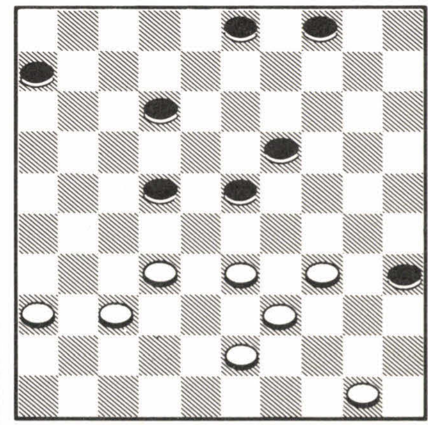


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

Par leur premier coup, les noirs offrent pas moins de cinq prises aux blancs, toutes perdantes! Du jamais vu en partie!

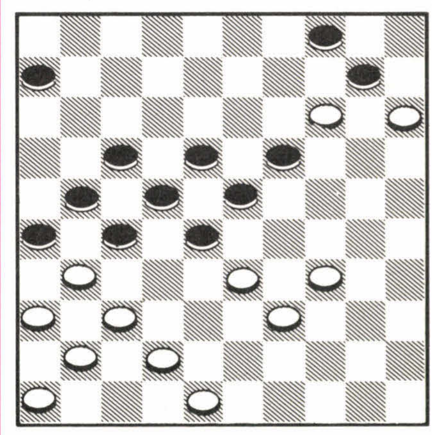


Diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent.*

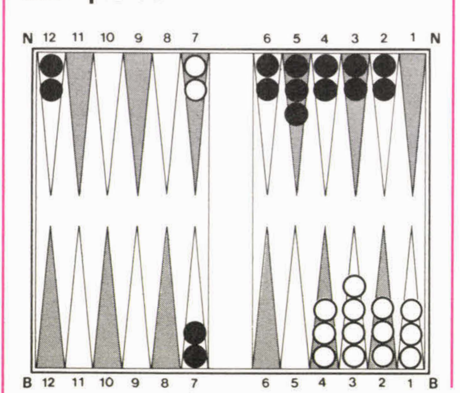
solutions page 115

backgammon

initiation

Aucun joueur de Backgammon, quelle que soit sa supériorité sur son adversaire, ne peut être certain de remporter une partie : les dés sont toujours les maîtres du jeu. Toute stratégie, aussi brillante soit-elle, peut être ruinée par deux mauvais dés consécutifs; et l'on peut même, ce qui fait toute la cruauté de ce jeu, perdre parce que l'adversaire a mal joué, mais qu'une succession de dés hautement improbable lui a donné raison a posteriori...
Aussi, toute la science d'un joueur de Backgammon ne peut-elle jamais lui assurer la victoire : elle ne se bornera qu'à augmenter sa probabilité d'avoir un dé favorable, et à diminuer celle de son adversaire.
Pour agir sur ce deuxième facteur, il existe une notion importante que vous devez maîtriser : la duplication. Cette technique consiste, quand vous devez donner simultanément plusieurs opportunités favorables à votre adversaire, à vous arranger pour qu'elles soient, de préférence, toutes conditionnées par l'obtention d'un même dé.
Plutôt qu'une longue théorie, les quelques exemples suivants vous feront rapidement comprendre de quoi il s'agit...

Exemple 1 :

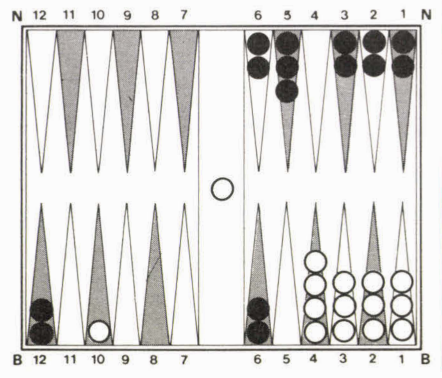


Blanc doit jouer 6-1; il n'a qu'un seul 6 possible. N7 B12. Mais, comment jouer le 1? De toute façon, Blanc est obligé de laisser deux blots. De plus, la situation est assez simple : Blanc perdra probablement si un blot est frappé, et gagnera presque à coup sûr s'il parvient à rentrer ses deux pions. Un seul impératif donc : minimiser le nombre de dés permettant à son adversaire de le frapper.

S'il avance uniquement un pion, en jouant N7B12-B12B11, celui-ci se trouvera exposé à un 4 de la part de Noir, et le blot resté en N7 se trouvera, lui, exposé à un 5. La probabilité de frapper l'un au moins des deux blots est égale, dans ce cas, à $\frac{26}{36}$.

Si, en revanche, il se sert du 1 pour avancer un pion dans son jan intérieur, les blots ne pourront tous deux être frappés qu'avec un 5, soit une probabilité de $\frac{15}{36}$ seulement. Blanc aura ainsi effectué une duplication sur les 5, ce qui aura notablement diminué ses chances d'être frappé.

Exemple 2 :



Ici, Blanc a un pion frappé et doit jouer 4-3. Il est obligé d'utiliser le 4 pour rentrer en N4, mais que faire du 3?

On peut d'abord envisager de jouer le 3 dans le jan intérieur blanc : B4B1.

Dans ce cas, Blanc laisse un blot en N4, qui peut être frappé en shot direct avec 1 et en shot indirect avec un 9; de plus, l'autre blot en B10 peut, lui, être frappé avec un 4. Nul n'est besoin de calculer la probabilité totale pour se rendre compte qu'elle est considérable... ($\frac{24}{36}$ pour les amateurs de données précises...).

On peut aussi jouer N4 N7 : le blot en N7 est alors frappé avec un 6 ou 4-4, et, celui en B10, avec un 4; soit une probabilité totale pour qu'un pion au moins soit frappé égale à $\frac{27}{36}$.

Mais, c'est une troisième solution qui est la bonne : B10B7.

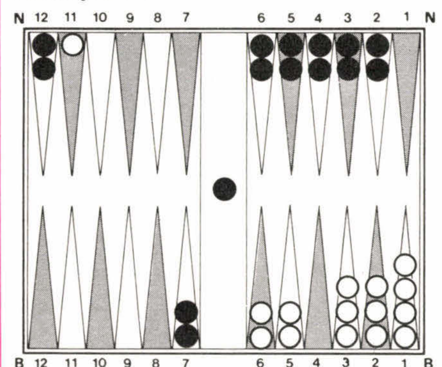
En effet, en jouant le 3 de cette manière, le blot en N4 est toujours vulnérable à un 1 ou un 9; mais il faut aussi un 1 pour frapper le blot en N7. On a donc réalisé une duplication sur les 1 qui réduit la probabilité de frappe à $\frac{16}{36}$.

Le lecteur remarquera d'ailleurs qu'il n'était pas nécessaire de faire le moindre calcul de probabilités pour voir que la troisième solution était la bonne. Il est en effet évident, qu'une position qui ne donne qu'un shot direct et un indirect, est préférable à toute solution donnant au moins deux shots directs...

La duplication ne sert cependant pas uniquement à diminuer votre probabilité d'être frappé quand vous devez laisser plusieurs blots. Elle pourra s'appliquer à chaque fois que votre adversaire aura besoin d'un dé spécifique pour réaliser un objectif prioritaire...

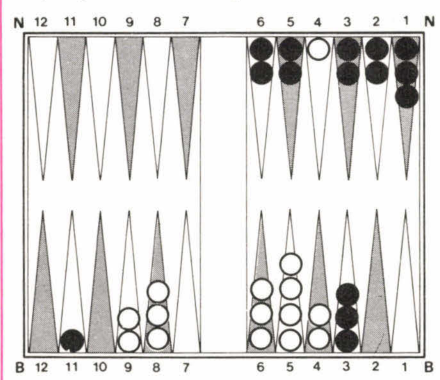
par Donat Bernard et Benjamin Hannuna

Exemple 3 :



Blanc doit jouer 2-1 : il lui est impossible de mettre à l'abri le blot en N11; cependant, Noir a besoin d'un 4 pour sortir; il faut donc réaliser une duplication sur les 4 en jouant N11B12-B12B11. Le seul dé qui frappe alors est 4-4 (1 chance sur 36).

Exemple 4 : Blanc joue 6-1.



Il doit sortir de N4 avec le 6, et amener le pion en N10. S'il s'agissait simplement de minimiser la probabilité de frappe, il faudrait maintenant jouer le 1 de N10 en N11, laissant un blot frappable avec un 3 (14 chances sur 36). Mais un autre paramètre entre en jeu : le fait que Noir a absolument besoin de 4 pour débloquer ses pions arrière : il vaut donc mieux jouer N4N10-B5B4, effectuant ainsi une duplication sur les 4. Même si le blot a ainsi un peu plus de chances d'être frappé (15 sur 36), Noir risque d'être confronté à un dilemme : frapper ou s'échapper...

problèmes

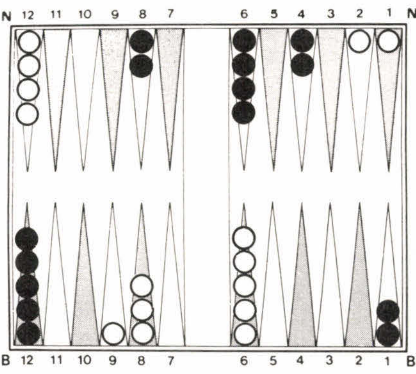


Diagramme 1 : *Blanc joue 4-3.*

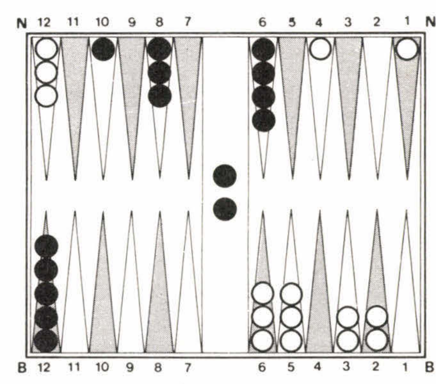


Diagramme 2 : *Blanc joue 6-4.*

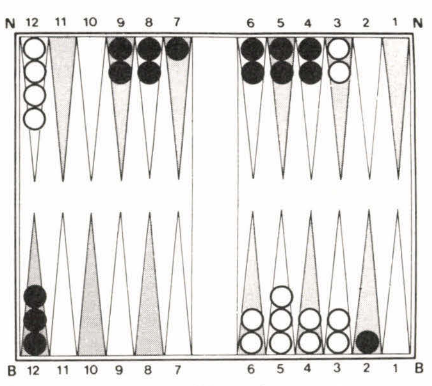


Diagramme 3 : *Blanc joue 5-1.*

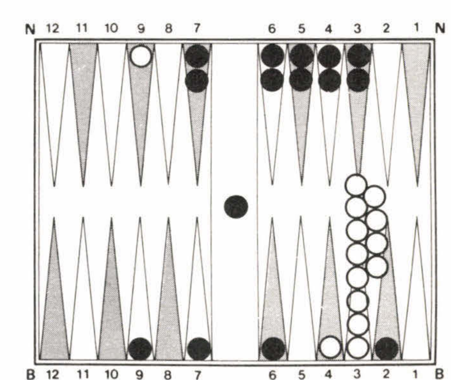


Diagramme 4 : *Blanc joue 4-1. Il a déjà sorti un pion.*
En B3, douze pions blancs.

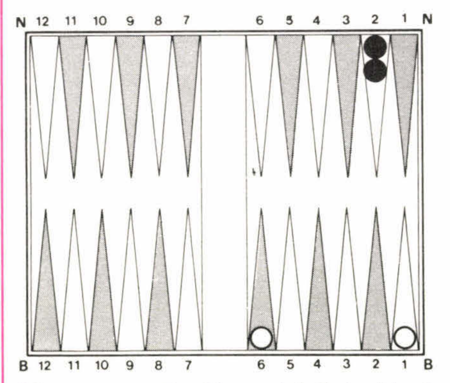


Diagramme 5 : *Blanc doit-il doubler? (le cube est chez Blanc).*

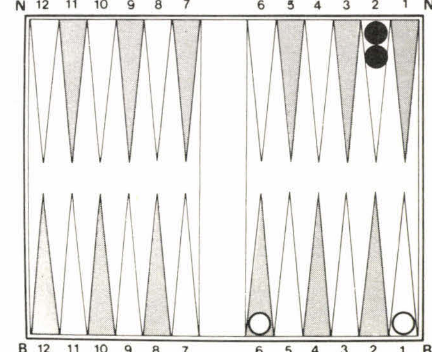


Diagramme 6 : *Blanc doit-il doubler? (le cube est au milieu).*

solutions pages 115 et 116

go : initiation

LA PASSATION DE POUVOIR

Après s'être emparé du titre de Kisei depuis sa création, après l'avoir défendu victorieusement cinq fois consécutivement, Shuko Fujisawa a finalement cédé à la 7e partie de la 7e édition. Il a perdu d'un point et demi contre celui dont on savait depuis quelques années qu'il serait son adversaire le plus redoutable, Cho Chi Kun.
Ce match a été le plus excitant des dix dernières années, grâce à la personnalité des deux joueurs, aux innovations qui ont marqué chaque début de partie et au « suspense » qui a duré jusqu'à la fin.
C'était d'abord le match des contrastes.

Shuko Fujisawa est Japonais; il a 58 ans et n'est devenu l'incontestable no 1 qu'après 50 ans. Hélas, son problème principal est l'alcool ! Shuko est un styliste et un intuitif. Il essaie de créer dès le début de partie, d'imaginer un plan et de mettre son adversaire dans le vent. Il affectionne les coups solides et l'influence extérieure; il joue vite et s'en remet à son intuition, bien qu'il soit capable d'analyses, totalement rigoureuses et profondes. Il est aussi connu pour ses bourdes inimaginables.

Cho, lui, a 26 ans; il est Coréen et est devenu un héros national. Chacune de ses victoires fait la une de la presse coréenne et chacun de ses coups est retransmis immédiatement dans son pays. Il est venu au Japon, comme apprenti professionnel, à l'âge de 6 ans et détient maintenant tous les titres importants. Il est pratiquement né sur un Go-Ban. Sa rapidité de calcul et ses capacités d'analyse sont terrifiantes. A cause de cela, il utilise tout son temps dans les cent premiers coups et joue à la cadence d'une minute par coup (ce qui lui reste) sans être autrement désavantagé.
Il préfère le territoire; son aptitude à vivre n'importe où fait le reste. Quand il fait une erreur, il s'attache à ce que la partie soit la plus serrée possible, jusqu'à ce que son adversaire lui donne une chance... A toutes ces qualités, ajoutons santé et moral de fer !

Les trois premières parties ont été gagnées par Shuko, non sans mal. Il a bien failli gagner aussi la 4e et renvoyer Cho à ses chères études, mais, sans doute trop confiant, il a manqué de concentration au moment crucial. De même pour la 5e. A partir de la 6e partie, la fatigue commence à l'envahir...
Etudions donc aujourd'hui cette fameuse septième partie...

Un Fuseki inhabituel : Shuko part mal (1-34)

L'opposition des styles se manifeste dès les premiers coups (diagramme A). Shuko opte pour le *Fuseki* chinois, 1-3-5, et construit jusqu'au coup 13 une large zone d'influence. Cho occupe deux coins au *San-San* avec 2 et 4, comme il aime à le faire dans les parties décisives, puis prend encore des points avec la position solide, 6-8-10; il engrange, avant d'envahir en 14.

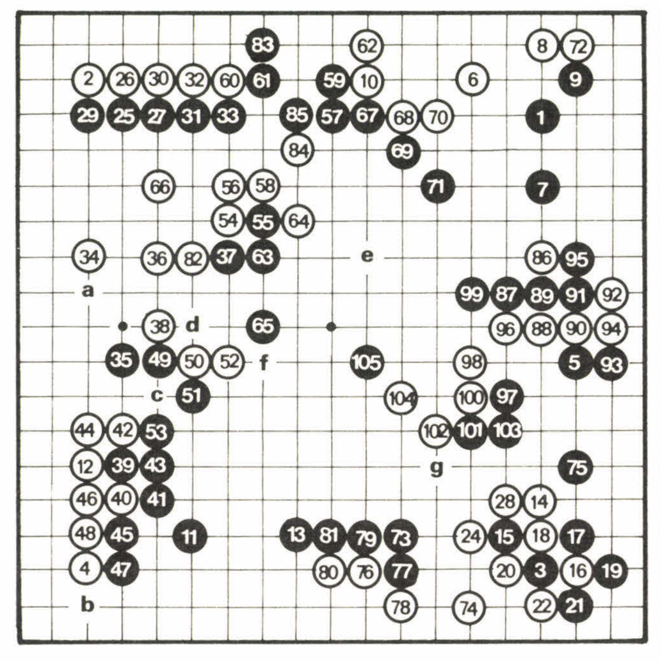


Diagramme A : *à la 7e partie du 7e Kisei, les 16 et 17 mars derniers. Le blanc : Cho Chi Kun; le noir : Shuko Fujisawa. Coups de 1 à 105; 23 en 16.*

La pierre 15 est une innovation complète, mais il y a un hic...

La réponse conventionnelle est en 24 et la tendance actuelle de jouer 17, pour éviter la stabilisation blanche qui commence en 16. Après 17, la suite est à peu près forcée jusqu'en 24. 25 est un briseur de *Shicho,* mais ce que Shuko n'a pas vu, c'est que quand le blanc joue 26, le *Shicho* marche de nouveau. Cela fait une grande différence. Le blanc prend avec 28 et le noir construit un mur solide, 29-33.

Il n'a pas, malheureusement, d'extension sur le bord Ouest. Cho, à son tour, étonne avec 34. Ce coup paraît trop près du mur noir et **a** semble raisonnable; Cho explique qu'il considère le mur noir plutôt comme un groupe faible, une cible pour l'attaque; parmi les professionnels, les avis sont partagés entre les dubitatifs et les enthousiastes.

Un moment d'absence de Cho, et Shuko a la partie en main (35-73)

Il y a un parallélisme curieux entre ce début de partie et celui de la dernière partie du Kusei contre Kato (que j'ai analysée dans le dernier chapitre de mon livre : *le Jeu de Go,* paru chez Hatier). Shuko est le spécialiste du *Fuseki* et dans ces deux parties décisives, il joue un

par Pierre Aroutcheff

coup douteux au début. Mais, alors que contre Kato, il lui a fallu une centaine de coups pour refaire surface, dans celle-ci, Cho va lui rendre la politesse, et au-delà, presque tout de suite.

La séquence 35-38 est prévisible; 39 est un bon coup de stabilisation; il ne faut pas pousser en 49, ce qui aiderait le blanc. 40 a été critiqué parce que 41 est satisfaisant pour le noir; reculer en 46 est parfaitement jouable. Le coup stupide est 48; il faut jouer en **b**, la faiblesse en 48 n'étant pas grave. Cho perd, d'un coup, cinq points au moins. Ce cadeau renverse le cours de la partie. Le blanc aimerait bien, avec 52, couper en **c**, mais le noir couperait en **d**, puis sacrifierait ses deux pierres 35 et 49 et connecterait sans difficulté à son mur. Le blanc n'aurait plus la possibilité d'attaquer et rejette cette ligne de jeu. Il laisse connecter le noir avec 53 et reprend l'attaque en 54; 57 de nouveau est un bon coup de stabilisation et 62 est joué encore pour éviter qu'elle ne soit trop facile; 64 anticipe 84.

Le noir sort son groupe facilement et la simili-connexion 69-1 force même le blanc à rajouter un coup en 72. Le noir a l'initiative et prend un net avantage avec 73. Après l'attaque du mur noir, maintenant c'est l'attaque du *Ponnuki (*)* blanc : le monde à l'envers.

Shuko attaque et se relâche (74-105)

Le noir est confiant : 83 en est la preuve; Cho attendait plutôt un coup en **e**, mais Shuko lui enlève des points et attend l'invasion en 86. Il compte attaquer ensuite et faire rapidement la décision.

Le blanc n'a pas le choix et envahit en 86; commencer par 88 ne suffirait pas. 96 est le coup sur lequel Cho a réfléchi le plus longuement, mais la combinaison de 97 et 99 fait mal. Après 104, le noir manque l'occasion de faire la décision. 105 est trop doux. Le noir devrait commencer par **f**, puis si le blanc répond, couper en **g**; le blanc aurait du mal à sauver son groupe; s'il ne répond pas au coup **f**, le noir prend trop de points. Shuko pense sans doute, et il a raison à ce stade, que cette attaque n'est pas nécessaire et que 105 suffit.

Erreurs fatales (106-163; sur le diagramme B, les coups notés 6 à 63)

C'est compter sans son aptitude à perdre des parties archi-gagnées. Le noir entame le *Yose* avec 11 et 13 (diag. B); 13 fait également pression sur l'autre groupe blanc et 16 est mauvais : il faut jouer **a** pour éviter que 71 ne soit *Sente*. Puis, il continue avec 23-27 et on a l'impression que les jeux sont faits; 43 est la première bourde : il suffit de répondre à 42 en 51, ce qui est le plus naturel, pour gagner de près de 5 points. Ce n'est pas tout : 49 agrandit les proportions de la catastrophe; il fallait là encore jouer 51.

On se demande bien quelle mouche a piqué Shuko. S'il joue 51, il a encore un tout petit avantage. Mais ce n'est pas fini. La dernière chance que Shuko laisse échapper, Cho ne l'avait pas vue lui non plus. C'est Ishida qui l'a découverte quelques jours plus tard. Au lieu de 63, le noir peut jouer **b** en *Sente* et garder un demi-point d'avance... et le titre. Les deux joueurs ont cru que si le blanc répond **c**, il peut ensuite attaquer en **d** : mais si le noir répond en 135, ça ne marche pas. Mais le moral n'y était plus.

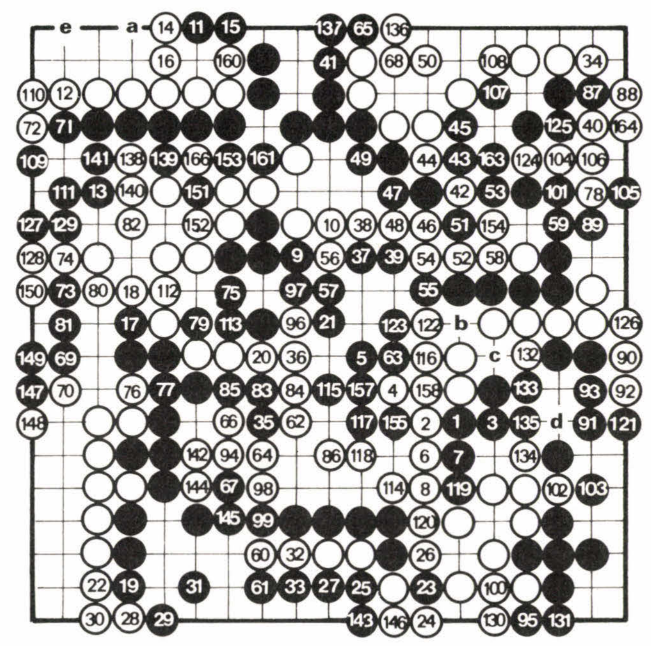


Diagramme B : *coups 101 à 268 (notés 1 à 168). 156 en 42; 159 en 51; 162 en 42; 165 en 51; 167 connecte en 42; 168 connecte en 151. Le blanc gagne d'un point et demi.*

Après 63, Cho ne laisse plus de nouvelle chance à Shuko. Il a joué à la cadence d'un coup par minute après le coup 136 (36 de la figure B), soit près de la moitié de la partie en nombre de coups.

La différence n'est que d'un point et demi parce que le blanc doit rajouter un coup dans le coin Nord-Ouest : sinon, il y a *Seki* (le noir commence par **e**).

Après avoir analysé ensemble la partie et avoir rangé les pierres, Cho s'est longuement incliné devant Shuko... Un nouveau Kisei était né.

(*) Ponnuki : quatre pierres qui en ont pris une. Ici 18-20-24-28, 14 étant en trop. Un ponnuki est considéré comme une formation très forte; on dit qu'il « vaut » 30 points.

go : problèmes

par Pierre Aroutcheff

FACILES

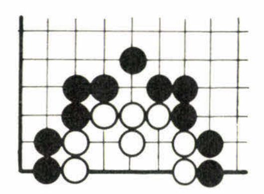


Diagramme 1 : *le noir tue. Trouvez le point vital (par symétrie).*

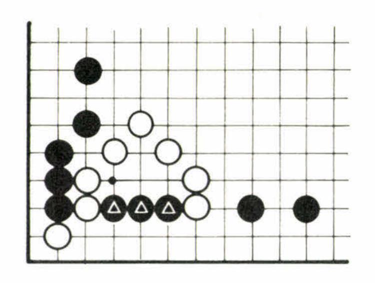


Diagramme 2 : *le noir sauve ses trois pierres marquées ▲ (par symétrie).*

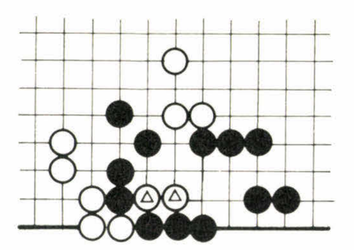


Diagramme 3 : *le blanc sauve ses pierres marquées △. (Il faut tout de même un peu d'astuce; menacer plutôt qu'exécuter les menaces).*

... MOYENS

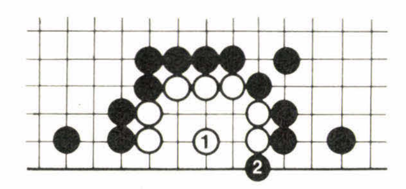


Diagramme 4 : *pour vivre, le blanc a commencé en 1; comment répondre quand le noir attaque en 2? (encore et toujours la symétrie).*

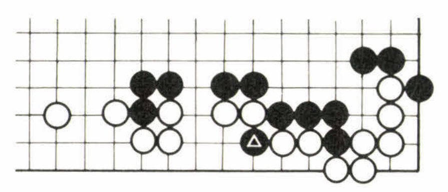


Diagramme 5 : *le noir joue et tue le coin blanc. (Il faut sauver la pierre ▲).*

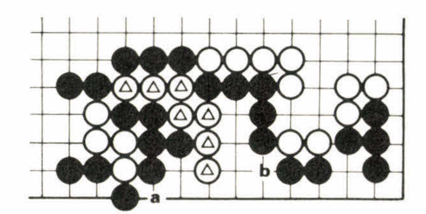


Diagramme 6 : *le blanc sauve les pierres marquées △. (Il faut menacer les coupes en* ***a*** *et* ***b****).*

... ET DIFFICILES

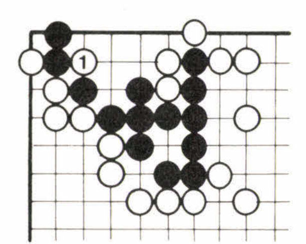


Diagramme 7 : *le blanc vient de jouer 1. Le noir doit vivre inconditionnellement (sans Ko).*

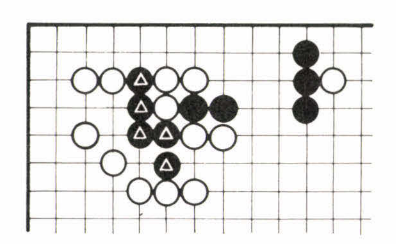


Diagramme 8 : *le noir doit sauver les pierres marquées ▲. (Pour ce problème et le suivant, le même* Tesuji *conduit à la solution).*

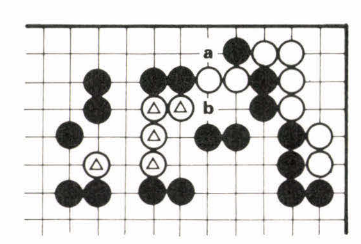


Diagramme 9 : *le blanc sauve les pierres marquées △. Il faut résoudre d'un coup les deux menaces noires en* ***a*** *et* ***b****.*

solutions page 116

othello

par François Pingaud

LA FRONTIÈRE

Contrairement au réflexe de la plupart des débutants, il ne faut pas, à *Othello,* se presser de retourner des pions à sa couleur. Il faut au contraire, pendant la plus grande partie du jeu, limiter le nombre de retournements, et chercher à maintenir un équilibre entre les pions noirs et blancs. Si l'adversaire, lui, retourne trop de pions, il faut le laisser faire, tout en évitant, bien sûr, de se retrouver sans pion sur le damier.

Ce principe stratégique provient du fait qu'à chaque coup, le joueur est obligé de retourner au moins un pion adverse. Moins il y aura de pions adverses sur le damier et, en général, moins de coups seront possibles. Une trop grande proportion de pions noirs par exemple fera que Blanc aura à sa disposition plus de coups que Noir et pourra donc mieux orienter le jeu.

Cette situation est illustrée par le diagramme A, où il y a deux fois plus de pions noirs que de pions blancs (12/6); et où Blanc a deux fois plus de coups disponibles que Noir (16/8).

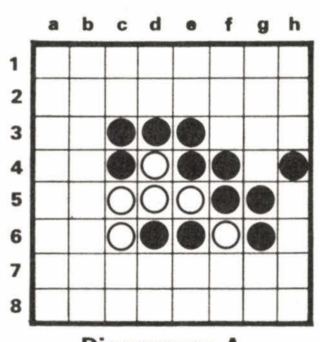


Diagramme A

Tout le début et le milieu de partie sont orientés à *Othello* par cette idée stratégique, qui se concrétise notamment dans la notion de frontière. La frontière est, dans une position donnée, l'ensemble des pions qui sont contigus à des cases vides, et qui peuvent donc être retournés, permettant à l'un ou l'autre joueur de jouer un coup.

Il faut chercher à avoir le moins de pions à sa couleur sur la frontière de la position. Il faut, autrement dit, ne pas encercler les pions de l'adversaire, mais au contraire chercher à se faire encercler, rester au centre de la position. Dans le diagramme B, l'équilibre du nombre de pions noirs et blancs est respecté; mais il y a trop de pions blancs en frontière; on constate que Noir a 17 coups possibles contre 9 pour Blanc. Une suite possible de la partie, montrant comment ce déséquilibre peut être utilisé et accentué, est donnée sur le diagramme C. Noir a le trait et par des coups quasi-forcés sous peine de perdre des temps, il amène Blanc devant la position C'

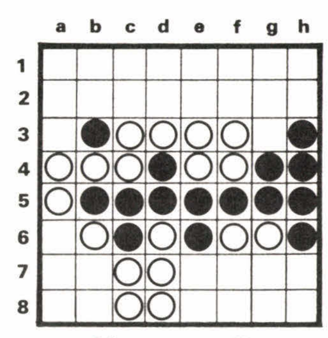


Diagramme B

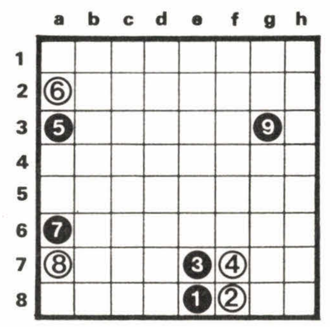


Diagramme C : *Noir a le trait.*

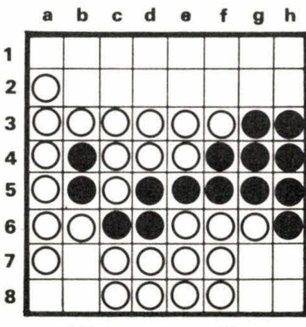


Diagramme C'

où seul B7 ne donne pas de coin immédiatement à Noir, mais certainement dans quelques coups.

Une remarque : les pions de bord ne doivent pas être comptés dans la frontière, car la plupart du temps, ils n'offrent pas de coup à l'adversaire; sauf en fin de partie, lorsque les coins sont pris.

PROBLÈMES

Pour apprendre à ne pas fermer vos frontières, penchez-vous sur les trois problèmes qui suivent. Blanc a le trait...

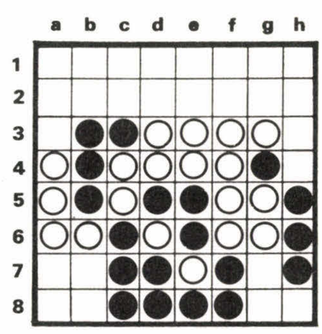


Diagramme 1

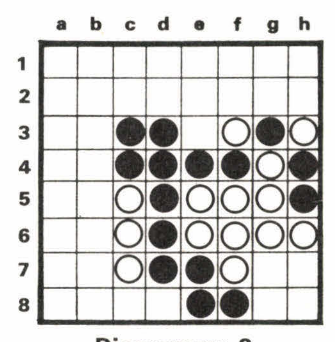


Diagramme 2

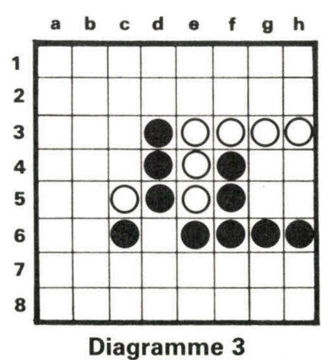


Diagramme 3

solutions page 116

post-scriptum n°24

solutions...

des souvenirs de vacances :

• les frères Jogue :
9 min = 540 s; 11 min 15 s = 675 s.

Rapport $= \frac{540}{675} = \frac{4}{5}$

Quand Jacques fait 1 tour de circuit, Daniel en a parcouru les 4/5. Jacques est donc 4/5 du circuit derrière son frère à la fin du 1er tour et il gagne 1/5 du circuit à chaque tour. Il lui faut 5 tours pour rattraper son frère, soit 45 min. Tous les 45 min, ces 2 coureurs sont donc au coude à coude; c'est-à-dire à 14 h 35 min et 15 h 20 min.

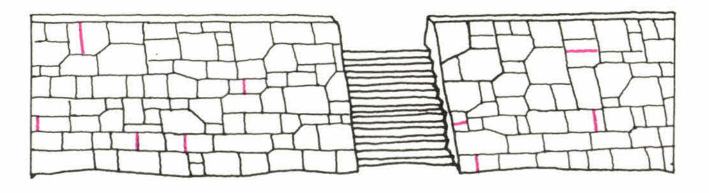
• Petit Pierre :
le seau A (Sa) = 70 cl, le seau B (Sb) = 40 cl.
Voici la suite des transvasements :
1. Sa se remplit;
2. Sa se vide dans Sb (Sa = 30; Sb = 40);
3. On vide Sb (Sa = 30; Sb = 0);
4. On vide Sa dans Sb (Sa = 0; Sb = 30);
5. On remplit Sa (Sa = 70; Sb = 30);
6. On complète Sb avec Sa (Sa = 60; Sb = 40);
7. On vide Sb (Sa = 60; Sb = 0);
8. On remplit Sb (Sa = 20; Sb = 40).

• ballons et lunettes :
la suite : C. Les lunettes sont orientées dans l'axe du ballon.

• quelle heure ?
par ordre alphabétique : arbalète, balai, champignons; dictionnaire; équerre; fer; gant; hache; lampe; métronome; nid; os (descendre en verticale); patin; ressort. Il est deux heures.

• les voitures :
elles sont numérotées de gauche à droite à partir de la page 38.
– rangées côté hôtel : voiture 1, essuie-glace, pages 38-41. Voiture 2, rayure aile arrière, pages 38-41; et pare-chocs, pages 38-41. Voiture 3, antenne, pages 38-41. Voiture 4, poignée coffre, pages 38-41.
– rangées côté plage : voiture 5, poignée portière, page 39. Voiture 6, grille arrière, page 39; capot roulé, page 39. Voiture 7, réservoir, page 39, et poignée coffre, page 41.

• la digue :
cinq dispositions de pierre différentes sur celle de gauche, 4 sur celle de droite en rouge :



• l'objet qui manque :
c'est le disque sortant de sa pochette, page 39.

• les serviettes de bain :
l'une des serviettes ondulées en largeur, est ondulée en longueur à la page 38. Il est 15 h 20.

• qui est Albert ?
Albert est l'homme à la R5.

• les billes :
Armand disposerait le 4e dessin à la manière du c. On laisse une bille, et on bouge le reste de 2 rayons.

• les coquillages :
le coquillage pointu change de face; la coquille St-Jacques, d'orientation. Donc la suite est 2.

• Les pierres marquées :
elles sont contiguës à sept pierres voisines.

• intervalles entre les photos :
photos des pages 38 à 39 = 80 min;
photos des p. 38 à 40 = 45 min;
photos des p. 38 à 41 = 60 min;
photos des p. 39 à 40 = 35 min;
photos des p. 39 à 41 = 20 min;
photos des p. 40 à 41 = 15 min.

• l'ordre des photos :
page 39 à 14 h; page 41 à 14 h 20; page 40 à 14 h 35; page 38 à 15 h 20.

• parking de Durand :
à 14 h, il dépose son épouse (p. 39); à 14 h 20, il a une contravention (p. 41); à 15 h 20, il récupère sa femme (p. 38).
Il aurait dû payer de 14 h à 15 h 20 : 6 F.

• René le véliplanchiste :
il est resté sur l'eau pendant 1 h 20 (p. 39 et p. 38); il est sorti à 15 h 20 (photo p. 38).

• le sens de la marée :
entre 14 h, page 39 et 14 h 35, page 40, la mer monte.

• le passe-temps de Durand :
il a passé 1 h 20 avec Julie (photo p. 41).

• la famille Béret
ils se sont garés p. 41 à 14 h 20, et repartis à 15 h 20, page 38.
Ils sont bien restés 1 h
$(1\ F \times 4 \times \frac{1}{4}\ h)$.

• la pêche de Marc :
la femme d'Henri, p. 39, a également le matériel de pêche sous-marine. Elle se retrouve avec Marc, p. 40, et on retrouve leurs serviettes ensemble, p. 38.

• les coquillages d'Armand :
la suite B : le coquillage pointu a une fois sur deux la pointe dirigée vers le centre.

• le masque de la photo :
c'est le 3 qui collait à la photo p. 41.

• les fragments de photo :
– a, vient de la p. 40, l'escalier côté droit.
– b, de la p. 41, le haut du cerf-volant et de la digue.
– c, de la p. 38, en bas la plage et le coude de la grosse nageuse.

– d, de la p. 39, la limite de la plage et de la digue, avec un nœud du cerf-volant.

Du vaisseau fantôme :

Avant de vous donner la solution de ce jeu de Philippe Fassier, voici quelques précisions. Il y avait une erreur dans le listing 'B' pour *ZX 81,* à la ligne 170, il fallait lire « ... THEN GOTO 160 », cette erreur est facilement identifiable... Toutefois certains lecteurs ont rencontré des problèmes sur les deux listings : pour *Apple,* il est entendu que les DATA pour notes sont destinées à une chaîne de caractères. Exemple : DATA « P100Q2, 152, 95, 113, 24 », il faut donc garder les virgules, éliminer les espaces et mettre le tout entre guillemets. Pour *ZX 81,* le problème est similaire : aucun espace ne doit être présent et les virgules doivent être conservées.

Espérons qu'avec ces précisions vous pourrez enfin sortir de ce vaisseau! Sinon, voici le cheminement de votre personnage.

- Que le jeu ait été entré ou non dans un ordinateur individuel, une suite d'actions vous permet de sortir du vaisseau fantôme avec le carnet de bord.

Dans le hall central, vous prenez le sas nord; dans le couloir, un robot vous observe, laissez-le vous analyser; arrivé dans le hall nord, vous ouvrez le sas vers le sud, là, un humain reconnaît le robot et en déduit vos intentions amicales. Malgré son conseil, vous choisissez votre chemin et entrez ensemble par la porte dans la salle des couchettes; vous fouillez un peu et trouvez une clef à trois branches.

Vous continuez en prenant l'autre porte et c'est dans l'atelier de réparations que vous découvrez une dalle. L'homme et vous y entrez et tandis que vous parcourez l'obscur souterrain, votre compagnon découvre une clef à cinq branches. Débouchant dans le poste de pilotage vous trouvez enfin le carnet de bord, mais par le cockpit vous apercevez le ciel étoilé, le vaisseau a quitté l'astéroïde!

Parmi les trois sas, vous tentez d'ouvrir celui qui mène à l'est; votre compagnon a la clef qui permet de l'ouvrir, il s'engage dans le hall central où trois hommes armés vous surprennent. Vous rebroussez chemin tandis que votre ami tombe sous le tir et vous refermez le sas; cette fois le vaisseau est de nouveau sur l'astéroïde! vous tentez maintenant d'ouvrir le sas nord qui vous laisse accéder au compartiment d'un réacteur où un trou béant vous offre la liberté.

Votre ordinateur de bord vous apprendra par la suite grâce au carnet de bord que ce vaisseau était dans une zone de perturbations temporelles, et qu'à chaque manipulation d'un sas, le vaisseau entier se déplaçait dans le temps d'où l'irruption intempestive d'êtres et de machines perdus dans le temps.

La cryptographie :

à propos du jeu-concours...

... Hélas!... Une très regrettable erreur s'est glissée dans le texte du cryptogramme donné page 91, rendant le problème, et par conséquent le jeu, quasiment impossible. C'est pourquoi nous en parlons avant l'heure.

Pourtant, trois lecteurs ont malgré tout trouvé : Michel Callou et Michel Proost, tous deux de Paris et Paulette Guilloux de Villeneuve. Pour répondre à cet exploit, une récompense de choix : un abonnement de **deux ans** à J. & S.

Le message était :

« Les hommes de génie sont des météores destinés à brûler pour éclairer leur siècle. Napoléon. »

Il était codé grâce à huit listes chiffrantes, à partir de la clé *Jeux et Stratégie,* disposant l'alphabet en échelle.

Ne regrettez rien si vous n'avez pas pu participer... un autre jeu crypto sera organisé (plus sérieusement) dans un prochain numéro.

Confusion en voiture !

Dans le n° 23, le problème « en voiture » de la page 54 admettait plusieurs solutions :

1. Brigitte conduit; Anatole à côté; derrière Claude et Daniel;
2. Brigitte conduit; Daniel à côté; derrière Claude et Anatole;
3. Claude conduit; Daniel à côté; derrière Anatole et Brigitte.

Donnes truquées

Dans les solutions du bridge, page 134, dans le problème n° 8, nous avons interverti les donnes de Sud et d'Est. Les bons bridgeurs ont trouvé d'eux-mêmes. Veuillez-nous en excuser tout de même.

Oric : 28 nouvelles couleurs !

Le court programme ci-après permettra aux possesseurs d'*ORIC* de créer 28 nouvelles couleurs grâce au « mélange » d'une couleur de fond et d'une couleur de trame.

```
5 POKE618,43
10 FORI=0TO7:READD:P
OKE46080+(8*ASC("§")
)+I,D:NEXTI
15 CLS
16 I=144
20 FORE=128TO134:I=I
+1
25 FORP=151TOISTEP-1
26 FORN=1TO6
30 LPRINTCHR$(144);C
HR$(E);CHR$(P);"§§§§
§§§§§§§§§§§§§§§§
§§§§§§§
§§§§§"
35 NEXTN
50 NEXTP,E
1000 DATA21,42,21,42
,21,42,21,42
```

En ligne 5 : passage de 38 en 40 colonnes; en ligne 10 : redéfinition d'un caractère en vue d'obtenir une trame (la modification des valeurs placées en ligne 1000 permet de modifier la trame); en ligne 20 : début de la boucle qui permet de faire varier la couleur d'encre et donc de la trame; en ligne 25 : début de la boucle qui permet de faire varier la couleur de fond; en ligne 30 : une ligne de trame; en lignes 35 et 50 : fin de boucle et en 1000, les DATA.

Le Trophée Jeux & Stratégie 83-84 (suite)



Le *Trophée Jeux & Stratégie* récompensera le joueur qui terminera en tête du classement établi au cours de la saison à l'occasion de tournois IPR. Pour entrer dans la liste officielle des tournois du Trophée, une compétition doit notamment répondre aux conditions suivantes :

- appliquer le règlement de la FFE sur les tournois à IPR;
- avoir demandé son inscription (gratuite) sur la liste officielle au moins un mois avant sa date d'ouverture. S'il le fait deux mois à l'avance, il sera assuré d'être annoncé dans *J & S* et d'être doté d'une série de prix offerts par la revue!
- avoir envoyé ses résultats ordonnés dans les 10 jours qui suivent sa clôture, avoir au moins 30 participants et comporter au moins 7 rondes.

Dans chaque tournoi du Trophée qu'il disputera, un joueur pourra, suivant son classement, marquer un certain nombre de points (au moins un, s'il termine dans la première moitié!).

Le classement final de la saison 84 sera effectué à la fin d'un grand tournoi de clôture, au mois de septembre.
Attention, ce texte ne constitue pas le règlement officiel. Pour obtenir ce dernier ou pour tous renseignements complémentaires, écrire à Jeux & Stratégie, 5 rue de la Baume, 75008 Paris ou à la FFE (Jacques Lambert, 19, rue Jules-Ferry, 72380 Sainte-Jamme-sur-Sarthe).

Pourquoi l'IPR?

Les joueurs d'échecs, disputant des compétitions officielles, ne disposaient jusqu'à présent que du seul classement « Elo ». Celui-ci était calculé d'après les résultats enregistrés par le joueur au cours de l'année dans toutes les rencontres homologuées. Mais ne pouvaient s'inscrire dans ce cadre que les parties disputées à cadence normale, 2 heures ou 2 heures et demie pour 40 coups. Les parties rapides ou « semi-rapides » ne pouvaient donc prétendre à un autre statut que celui de « divertissement ». Or, depuis plusieurs années, on a pu assister au succès croissant des « tournois de week-end », permettant, en un ou deux jours, à un large public de disputer de sept à onze parties semi-rapides.

Le seul frein qui retenait encore de nombreux joueurs restait que ces compétitions n'étaient d'aucune utilité pour leur classement. C'est pourquoi la Fédération Française d'Échecs a pris l'excellente initiative de créer cet Indice de Parties Rapides (IPR) permettant d'établir un classement à partir des compétitions organisées avec des parties d'une durée comprise entre 20 minutes et 1 heure par joueur. Il est certain que cette idée va ouvrir la porte des salles de tournoi à une large population qui négligeait ou avait abandonné la compétition à cause notamment de contraintes professionnelles ou familiales.

J & S ne pouvait qu'encourager cette vulgarisation, au sens le plus noble du terme, des échecs. C'est ainsi qu'est né le *Trophée Jeux & Stratégie.*

vous nous l'avez bien dit !

Avis des clubs...

• Un avis qui a porté ses fruits : une section de jeu a été créée à Mont de Marsan : wargames, jeux de rôle et micro-ordinateurs (TI 99, Oric 1 et une TI 57). Réunions samedi et dimanche. Samuel Tarapacki, 6, rue du Périgord, Mont de Marsan, 40000 St-Pierre-Dumont. Tél. : (58) 46-30-19 (après 19 h).

• L'Académie, club rouennais où l'on peut trouver un bar, treize billards (français) et une école de bridge, de tarot et de rami. Tous les jours à partir de 11 h, 13/15, quai de Paris, 76000 Rouen. Tél. : (35) 88-54-19.

• Les Lanciers de l'Ouest a pour objet de rassembler tous les joueurs de jeux de guerre avec figurines de Nantes et de ses environs. Jean Lelu (président) 36, rue du Pré-fleuri, 44470 Ste-Luce-sur-Loire. Tél. : (40) 52-15-57 (après 19 h).

• Les Paladins des Traboules est un nouveau club lyonnais où l'on pratique D & D, L'Ultime Épreuve, Légendes ... Réunions le vendredi à 20 h et le dimanche à 14 h, au 1, rue du Garet, 69002 Lyon. Tél. : (7) 836-34-30.

• Création du club Micrôles : wargames et jeux de rôle pour débutants et confirmés. Pierre-Alexis Lalanne, 30, bd des Pommes, 64300 Orthez. Tél. : (59) 69-00-68.

• A Champs sur Marne, jeux de simulation, de stratégie, de réflexion et de rôle au Centre culturel Georges-Brassens, à 20 h. Contactez Sylvie les mercredi et samedi après-midi au (6) 006-60-60.

• Pour débuter sa 4e année d'existence, La Guerre en pantoufles, club marseillais, renoue avec la tradition du jeu de guerre avec figurines, et organise de nombreuses batailles de deux armées médiévales d'environ 300 figurines chacune. Tous les wargameurs, passionnés du Moyen-âge et qui possèdent leur OST, sont invités à se joindre à eux dans cette joute des plus amicales... La Guerre en Pantoufles, MPT de Bonneveine, av Zénatti, 13008 Marseille. Tél. : (91) 73-14-59.

• Warg's, club lyonnais de jeux de rôle : dix jeux différents (AD & D, Aftermath, Stormbringer, Space Opera, Runequest, etc.) Centre animation et rencontre, 150, rue du 4-août, 69000 Villeurbanne; Xavier Pagès. Tél. : (7) 864-06-71.

• AJT (Association pour les jeux de tactique) organise jusqu'au 31 janvier 84 minuit, un concours de modules pour les jeux suivants : AD & D, Runequest, Call of Cthulhu, Bushido, Stormbringer, Daredevils, Chivalry & Scorcery.

Chaque récit doit être clair et précis, de manière à être testé directement par les membres du club. Les participants peuvent proposer plusieurs récits. Ils pourront également faire jouer leur module. Les récits présentés seront dactylographiés, si possible, et comporteront au maximum cinq pages. Ils comprendront : dessins, plans, caractéristiques des personnages, points d'expérience, montant des trésors, etc.
De nombreux prix sont prévus. Remise des récompenses le 14 février 84.
(207, rue du fg St-Antoine, 75011 Paris).

• Cette même association, décidément très active, propose un concours de figurines peintes. Pour les jeux : AD & D, Runequest et Bushido. Chaque participant ne peut présenter que 10 figurines. S'inscrire à l'avance à la boutique Stratéjeux (21, rue du Départ, 75014 Paris) avant le 28 février. L'exposition-concours aura lieu le 4 mars à partir de 15 h.

• L'OCS (Othello club soissonnais) ouvre ses portes à toutes et à tous, le jeudi à partir de 20 h 30 à la MJC de Soissons, rue du Mail. Fabrice Lavoisier, 18, rue du Muguet, 02000 Laon.

• Un Week-end du Fantastique aura lieu à la Maison de la Culture de Reims les 25 et 26 février. Un tournoi de *Donjons & Dragons* est d'ores et déjà prévu ainsi que de nombreuses démonstrations de jeux de rôle. Cette sympathique manifestation sera l'occasion, entre autres, d'une vente de livres et BD fantastiques, de projections de films (*Wolfen, Le loup-garou de Londres, Quelque part dans le temps,* etc.) et de débats.
Pour tous renseignements complémentaires, téléphonez au 16 (26) 40-23-26, M.L.C., 3-5 Chaussée Bocquaine, 51100 Reims.

• L'École Polytechnique organise deux tournois de jeux en ce début d'année. D'abord le Premier Tournoi Open d'Othello de Polytechnique, homologué par la Fédération française d'Othello (système suisse en 7 rondes) le 22 janvier à 10 h. Ouvert à tous (sauf aux ordinateurs !). Inscriptions au (6) 019-44-39, à Jean-Philippe Laligand.
Puis un tournoi de bridge par paires en une séance le 12 février, dans l'après-

midi avec 65 000 F de prix à gagner. Caisse des Élèves, 91128 Palaiseau cedex. Laurent Maurel au (1) 019-43-52.

• *Le prisonnier*, c'est avant toute chose un feuilleton-télé qui connaît un large succès; c'est aussi un jeu sur micro-ordinateur (voir ludotique du *J. & S.* n° 22). Mais il existe également une association (loi 1901) : « L'association du N° 6 ». Son siège est situé 12, rue Jules-Damien, 75020 Paris.

Ventes & achats

• Vend *Space Opera* + Ground and air equipment + module : Martigan Belt. Frank Drevon, 34, bd des Roses, 69800 St-Priest. Tél. : (7) 820-37-95.

• Damien Harel vend une calculatrice *HP 67*, avec cartes, manuel et alimentation secteur. Tél. : (79) 69-60-70 (après 20 h 30), à Chambéry.

• Christophe Merz vend : *Panzer Leader* (Avalon Hill) à 150 F; *Legio VII* et *Tablin* (International Team) à 130 F et 50 F. Tél. : (88) 29-03-63 à Strasbourg.

• André A-Pan-Hurel recherche le manuel, ou copie, de pilotage de la cassette simulateur de vol *Cobalt* pour le *ZX Spectrum*... 267, rue Lecourbe, 75015 Paris.

• Vend les jeux suivants : *Sorciers, Panzerblitz, Starship Troopers, Fleurus, Wohrom.* Et les modules de D & D : A1, A2, A3, A4, C1, C2, Ex1, Ex2, X1, B2, B3, B4, T1, S1, S2, S4, D1-2, D3, G1-2-3, U1, V2, WG4, N1, P1, I2, I3, I4. Thomas Fell, 149, rue Léon-Maurice-Nordmann, 75013 Paris. Tél. : (1) 707-56-16.

Messages...

• « Je n'arrive pas à trouver une torche ALLUMÉE ou un moyen d'éclairage quelconque dans *Time Zone*. Pourriez-vous m'aider ? » Y. Cheneval, 88, avenue Vaudagne, CH-1217 Meyrin, Genève (Suisse).

• Au secours, comment prouver son innocence dans *GFS Sorceress?* Franck Drevon, 34, bd des Roses, 69800 St-Priest. Tél. : (7) 820-37-95 (après 19 h).

• Dans *Wizardry*, M. Manzato est bloqué depuis quelque temps : il ne peut descendre plus bas que le huitième niveau par l'escalier, et le neuvième, atteint par l'ascenseur, se répète à l'infini. Les sorts de téléportation (Malor) sont sans effet lorsque le dixième niveau est visé. Qui peut l'aider? Chemin Falcon, Mervilla, 31320 Castanet.

• Que faut-il faire après être allé jeter un coup d'œil dans le télescope pour retourner au souterrain? Je vous le demande?... C'est en effet la question que se pose Bertrand Triplet, 39, rue Ledien, 80100 Abbeville, en pratiquant *Mystery house* (version anglaise) sur *Apple II.*

Recherche... de partenaires

• Débutante cherche joueurs de Mah-Jong. Téléphonez à Simone au 547-24-16 (à Bagneux, 92220) après 20 h. Possède un jeu.

• Quelques joueurs de Toulon recherchent quelques amateurs, confirmés ou non, pour une campagne de *Long's Day (Longest's Day?).* Ils possèdent une salle. Réunions un samedi sur deux. Téléphonez à Pascal le Wargamer au (94) 62-14-45 ou (94) 62-74-29.

• Pascal Mourgues recherche partenaires pour jouer à *Double-Jeu* par correspondance. 67, rue Monge, 75005 Paris.

• Thierry Camberlin et quelques amis (débutants) recherchent partenaires pour jeux de rôle fantastiques. 10, bd Malherbe, 59600 Maubeuge. Tél. : (20) 62-14-04.

• David Messika, 15 ans, recherche partenaires (14/18 ans) intéressés par *AD & D, Space Opera,* ..., en vue de créer un club à Ivry-sur-Seine. Téléphonez 670-73-61 (heures de repas).

• Fou volant recherche partenaires pour *Ace of Aces* par correspondance. Hervé Franco, 37, bd du Jardin Exotique, MC 98000 Monaco.

• Philippe Marchand est à la recherche de joueurs de *D & D* niveau 9 et plus, à Mulhouse (ou région). Home A1, ch. 91, Centre hospitalier du Moenschberg, 68070 Mulhouse cédex.

• Damien Harel recherche en Savoie (Chambéry) compagnons pour l'initier aux jeux de rôle (en général et *D & D* en particulier). Cherche aussi fana de *VIC 20* pour échanger idées, programmes et trucs... 129, rue Nungesser-et-Coli, 73000 Chambéry. Tél. : (79) 69-60-70 (après 20 h 30).

• Jean-Manuel Maries recherche possesseurs d'*Oric* pour échanger des programmes : 16, chemin St-Amans, 31100 Toulouse.

• Gilles Zindy recherche partenaires ou club pour s'initier aux jeux de rôle : 6, rue Pierre-Ronsard, 95140 Garges-les-Gonesse.

• Jeune amateur suisse recherche dans la région de Neuchâtel des joueurs de wargames et jeux de rôle : Pierre Miranda, Beaux-Arts, 22, CH 2000 Neuchâtel. Tél. : (038) 24-14-54.

• Philippe Lagarde désire rencontrer pour la création d'un club de wargames (et autres jeux) des amateurs d'Auch et ses environs : Lagarde, Lasséran Le Meillan, 32000 Auch. Tél. : (62) 05-66-62.

• Amateurs de jeux de rôle, wargames, jeux classiques ou sur micro, du Bassin de la Sambre (et des environs), nous pourrions peut-être nous regrouper? Si oui, téléphonez-moi ou écrivez-moi : Dominique Bonnot, 25, rue Georges-Brassens, 59620 Aulnoye-Aymeries. Tél. : (27) 67-20-75.

• Joueur de *D & D* débutant, *Ace of Aces*, recherche des partenaires dans la région de Nesle (80190). Philippe Martin, 80, rue Léonce-Leroy. Tél. : (22) 88-34-14.

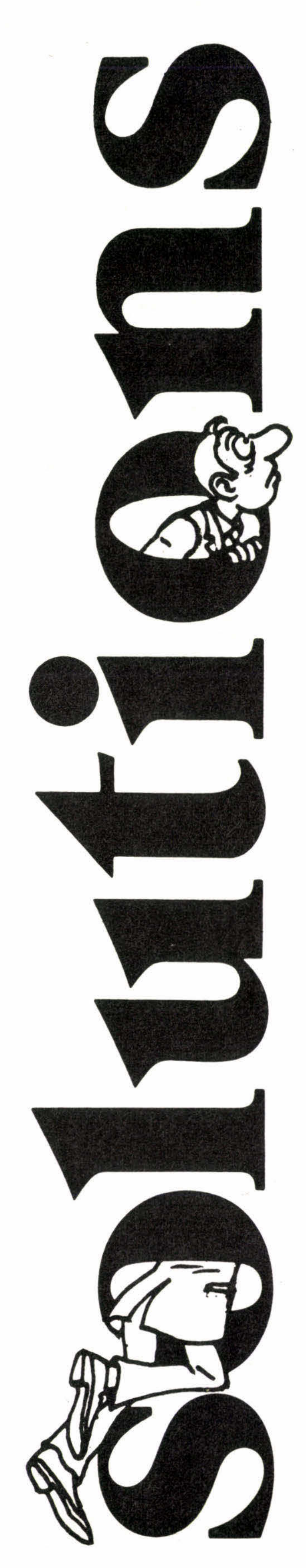
• Laurent Guy cherche des programmes de jeux sur *CBM 64*. Rue de Mousson, cidex 509, Atton, 54700 Pont-à-Mousson.

Les boutiques...

• Sivéa ouvre un nouveau département location. Celui-ci s'adresse tout autant aux sociétés qu'aux particuliers. Les machines en location seront : Apple IIe, Apple III, Lisa, IBM personal computer, IBM XT, Thomson TO7, Commodore 64, Texas-Instruments TI 99/4A. Avec ses machines, il sera possible de louer la plupart des périphériques courants : moniteur vidéo, lecteur de cassettes, unité de disquettes, etc. En ce qui concerne les logiciels, ils ne seront loués que pour accompagner la location de matériel. Location pour l'instant sur Paris : Sivéa – location, 33, rue de Moscou, 75008 Paris. Tél. : 293-02-22.

• Mimi Cry est une nouvelle boutique qui s'est installée à Amiens : 12, rue Flatters.

• L'espace d'une soirée ou d'un week-end vous voulez transformer votre appartement en Casino? Rouge et Noir, une boutique (26, rue Vavin, 75006 Paris) propose tout matériel de casino en location... et autres jeux également. Tél. : 326-05-77.



COUVERTURE :

Menez l'enquête ...

Avec votre sens aigu de l'observation, vous n'avez certainement pas été sans remarquer que le troisième Sherlock Holmes était démuni de sa coutumière pipe !

PAGES 17 A 43

Et mesurez votre « polarculture » :
voici la liste des détectives, professionnels ou non, qui se cachaient de la page 17 à la page 43.

Q1. Avec son chapeau, son cache-col et sa bouffarde, c'est le commissaire Maigret, de Simenon, bien sûr.
Q2. Cette très digne Anglaise à l'heure du thé, c'est Miss Marple, d'Agatha Christie.
Q3. Ce virtuose du violon et de la loupe, c'est Sherlock Holmes de Sir Arthur Conan Doyle ... Élémentaire ...
Q4. Ces deux flics noirs aux méthodes très particulières, ce sont les terreurs de Harlem, Ed Cercueil et Fossoyeur Jones de Chester Himes (Lire *La Reine des pommes* et *Couché dans le pain,* Carré noir Gallimard).
Q5. Président de la Cour de Justice sous la dynastie Tang, ce vénérable Chinois, et redoutable enquêteur, c'est le juge Ti, de Robert Van Gulik (Lire *Le Motif du saule,* 10/18).
Q6. Inamovible de son bureau, cette masse énorme cache un esprit d'une extraordinaire finesse. C'est Nero Wolfe, « l'homme à l'Orchidée », de Rex Stout.
Q7. Avec sa vieille 403 décapotable et son « pardingue craignos », c'est Colombo, le flic à l'esprit d'escalier soigneusement calculé. On aimerait le revoir sur nos petits écrans !
Q8. Il a pris les traits de Robert Mitchum, Elliot Gould, Jack Nicholson et évidemment Humphrey Bogart. C'est LE « privé », Philip Marlowe, de Raymond Chandler.
Q9. Toujours sur la brèche, voici les flics du 87e district, avec bien sûr, le plus célèbre d'entre eux, Steve Carela, d'Ed Mac Bain.
Q10. Mais oui, c'est un des Dupondt ! Mais lequel ? Il a la moustache tombante : c'est Dupond. Faut-il préciser que c'est un personnage d'Hergé ?
Q11. Il a traîné dans tous les arrondissements de Paris pour résoudre ses nouveaux mystères. La pipe à tête de taureau à la bouche, c'est Nestor Burma, de Léo Mallet.
Q12. Si vous avez trouvé le Q10, vous avez identifié celui-ci. Je dirai même plus ... Il a la moustache qui rebique, c'est Dupont.
Q13. En descendant de sa voiture de sport, il vous présente son meilleur profil. Lieutenant du Shériff de Pin City, c'est le toujours modeste Al Weeler, de Carter Brown.
Q14. « Privé », détective d'hôtel ou chez Pinkerton est-ce Same Spade, Nick Charles ou ... ? C'est surtout un auteur qui se confond avec ses héros, Dashiell Hammett.
Q15. Le policier de la BD. Chaque jour, Dick Tracy traque d'invraisemblables malfrats dans les pages illustrées de la presse américaine.
Q16. Vidocq ou Javert ? C'est le second puisqu'il est question de *Misérables,* le titre d'un ouvrage d'un certain Victor Hugo.
Q17. Bon sang, mais c'est bien sûr ! Dans les cinq dernières minutes, vous avez dû identifier Bourrel !
Q18. Indissociable couple cinématographique, la panthère rose et le délirant Inspecteur Clouzeau, hantise des criminels ... et de ses supérieurs.
Q19. L'humble petit prêtre ne paie pas de mine. Mais éclairé par sa foi en Dieu, et surtout en les hommes, il démasque toujours le crime, non pour le punir, mais le pardonner ! C'est le père Brown, de G.K. Chesterton. Il faut lire *La Clairvoyance du père Brown* (10/18).
Q20. Encore plus arrogant que sa moustache, c'est le petit Français – non, Belge ! – aux infatigables petites cellules grises. C'est Hercule Poirot, d'Agatha Christie.

PAGES 26 ET 27

Kidnapping :

Notes de résolution :

100. 1 h. ← 59, → 13.
101. 1 h. ← 17, ←73, → 127.
102. 3 h. ← 131, ← 39, → 33.
103. 1 h. ← 111, → 2.
104. 1 h. ← 143, → 58.
105. Toujours rien...
106. 1 h. ← 14, → 15.
107. 1 h 30. ← 14, → 15.
108. 0 h 00. ← 32, → 11.
109. Dominique Vulot ◆.
110. 1 h. ← 26, ← 55, ← 73, → 127.
111. Dominique Vulot X.
112. 0 h 45. ← 8, → 72.
113. 1 h. ← 131, ← 39, → 60.
114. 1 h 30. ← 79, → 74.
115. 0 h 20. ← 69, → 35.
116. 1 h. ← 165, → 70.
117. 2 h. ← 131, ← 39, → 60.
118. 1 h. ← 59, → 24.
119. 0 h 30. ← 27, → 51.
120. 3 h. ← 105, → 29.
121. Un embouteillage monstre !
122. 1 h 15. ← 14, → 5.
123. 2 h. ← 39, → 60.
124. 1 h. ← 176, ← 71, → 9.
125. 1 h. ← 150, → 56.
126. 0 h 15. ← 49, → 50.
127. Vous avez failli à votre tâche...
128. 0 h 00. ← 21, ← 41, → 80.
129. 1 h. ← 150, → 16.
130. 1 h 45. ← 81, ← 73, → 127.
131. Il revient...
132. 0 h 30. ← 49, → 46.
133. 1 h. ← 167, → 128.
134. 1 h. ← 150, → 64.
135. 1 h 45. ← 121, ← 26, ← 55, ← 73, → 127.
136. 0 h 00. ← 4, → 142.
137. 1 h. ← 121, → 169.
138. 1 h. ← 176, ← 71, → 3.
139. 1 h. ← 150, → 44.
140. 1 h. ← 37, ← 53, → 180.
141. 1 h 30. ← 14, → 15.
142. 0 h 15. ← 157, → 40.
143. Nicolas Saurat X.
144. 1 h 15. ← 57, → 62.
145. 1 h. ← 176, ← 71, → 34.
146. 0 h 30. ← 63, → 30.
147. 1 h 30. → 108.
148. 1 h. ← 25, → 22.
149. 0 h 15. ← 20, → 78.
150. Mireille Rezan X.
151. 1 h. ← 165, → 48.
152. 1 h 30. ← 10, → 68.
153. 1 h. ← 81, ← 73, → 127.
154. 1 h 15. ← 14, → 15.
155. 0 h 00. ← 6, ← 61, → 115.
156. 0 h 00. ← 84, → 18.
157. L'homme repart dans son auto.
158. 1 h. ← 37, ← 45, → 75.
159. 2 h. ← 43, → 23.
160. 0 h 15. ← 20, → 36.
161. 1 h. ← 165, → 42.
162. 0 h 30. ← 83, → 54.
163. 0 h 30. ← 32, → 11.
164. 0 h 00. ← 67, ← 12, ← 73, → 127.
165. Il est en rendez-vous.
166. 1 h. ← 14, → 5.
167. Dominique arrive...
168. 1 h. ← 109, ← 31, → 77.
169. 1 h. ← 59, → 82.
170. 1 h. ← 109, ← 31, → 52.
171. 2 h. ← 83, → 54.
172. 1 h. ← 10, → 19.
173. 1 h. ← 109, ← 31, → 65.
174. 1 h 30. ← 131, → 110.
175. 0 h 15. ← 76, → 7.
176. Pierre Tury ◆.
177. 0 h 15. ← 32, → 66.
178. 1 h. ← 131, ← 39, → 60.
179. 0 h 15. ← 47, → 28.
180. Votre tâche est accomplie...
181. 3 h. ← 131, ← 39, → 38.
182. 3 h. ← 121, ← 73, → 127.
183. 0 h 30. ← 39, → 60.

PAGES 49 A 51

Questions de logique :

L'encadré des paradoxes logiques de la page 50, et les solutions ci-dessous à ses questions, répondent à la 5e question de l'encadré du n° 24, page 80.
Quant à la 6e question, elle ne sera résolue que dans le prochain numéro.
Regardons à présent les questions de l'encadré de ce numéro :

1. Soit donc une « partie » de N comprenant un nombre infini d'éléments. On peut la représenter de façon simple par une suite infinie de coefficients égaux à 0 ou à 1. Si cette partie comprend le nombre **p**, on affecte le coefficient 1 à la p-ième place de la suite de coefficients. Si cette partie ne comprend pas le nombre **p**, on affecte le coefficient 0. A titre d'exemple, la partie de N représentée par :
1 0 0 1 1 0 1 0 1...
comprend 1, 4, 5, 7, 9, ... car on trouve un 1 aux première, quatrième, cinquième, septième et neuvième places. Mais elle ne comprend pas 2, 3, 6, 8, ..., car on trouve un 0 aux deuxième, troisième, sixième et huitième places.

2. Les deux démonstrations sont logiquement équivalentes. En effet, comment est construite la partie **P**? Elle comprend les nombres entiers **n** tels que leur partie associée ne comprend pas le nombre **n**. Elle ne comprend pas les nombres entiers **m**, tels que leur partie associée comprend le nombre **m**. En d'autres termes, si la partie associée à 1 comprend 1, comme sur notre exemple, le premier chiffre de la partie **P** sera un 0. Si la partie associée à 2 ne comprend pas 2, comme sur notre exemple, le deuxième chiffre de **P** sera un 1. Plus généralement, si la partie associée à **n** comprend **n**, le n-ième chiffre de **p** sera un 0, et dans le cas contraire, sera un 1. Comme dans le n° 24, on a donc suivi la diagonale de la colonne de droite et l'on a formé une partie **P** en mettant un 1 chaque fois qu'on rencontrait un 0, et réciproquement. Sur notre exemple, la partie **P** commencerait par :
P / 0 1 1 0 ...

3. Dans *J & S* n° 24, on remarque donc que deux hypothèses successives ont été formulées. La première hypothèse est l'hypothèse de départ : il est possible d'établir une correspondance entre les nombres entiers et les parties de N. La deuxième hypothèse est que la partie **P** et son nombre associé q existent. Comme on arrive à une contradiction, c'est la deuxième hypothèse qui doit être rejetée : la partie **P** et son nombre associé q, tels que définis, *n'existent pas*.

4. La conclusion à tirer est une simple condition sur la correspondance entre nombres entiers et parties de N : s'il est possible d'établir une correspondance entre nombres entiers et parties de N, elle est telle que la partie classée à la n-ième place dans le tableau comprenne le nombre n.
En d'autres termes, en posant k = 0 ou 1, le tableau de la page 50 se présente obligatoirement sous la forme suivante :

1	1	k	k	k	...
2	k	1	k	k	...
3	k	k	1	k	...
4	k	k	k	1	...
...	...				

Une fois cette simple condition respectée, en toute logique, la démonstration s'arrête là, et l'on ne peut plus conclure que les parties de N sont plus « nombreuses » que les nombres entiers.

Génétique centaurienne :

1. Le logitex

Si A est le Véridique, la première affirmation est vraie.
B ne peut pas être le Véridique.
Si C est le Véridique, A a dit vrai.
Dans tous les cas, le logitex détermine le sexe des Centauriens.

2. Combien de parties?

Aucune des quatre affirmations, de par leur nature, ne peut être contradictoire. Chacune est donc vraie ou fausse.
Si A était un Véridique, B serait un Menteur qui prononcerait une affirmation exacte.
Si A était un Menteur, il prononcerait une affirmation exacte. A, ni Menteur, ni Véridique, peut prononcer, ou deux affirmations vraies, ou deux fausses, ou une vraie et une fausse. Aucune indication ne permet de connaître le sexe de B. On ne peut donc rien conclure sur la première affirmation de A.

3. Combien de natures?

Si la deuxième affirmation était vraie, les Véridiques seraient B et D, et D un Véridique qui mentirait.
Si la troisième affirmation était vraie, les Véridiques seraient C et D, et D un Véridique qui mentirait.
La première et la quatrième affirmations sont donc vraies.
Chaque partie du logitex peut être de trois natures différentes.

4. Les gènes Centauriens

Comme dans le deuxième problème, ces affirmations ne sont pas de nature contradictoire. Elles sont vraies ou fausses. La quatrième affirmation est à l'évidence fausse. Si la troisième affirmation était vraie, la quatrième le serait aussi. Donc la troisième affirmation est fausse. B a dit la vérité. A est un Véridique. La première affirmation est exacte.
On connaît donc la composition des gènes du Changeant et du Fou. Compte tenu du fonctionnement du logitex, la composition des gènes du Véridique ne peut être que v-v-v-v, et celle du Menteur, m-m-m-m.

5. Viable ou non?

Si l'affirmation de D était vraie, D serait un Véridique, C aussi, B aussi et F aussi. Cela ferait au moins quatre Véridiques alors que F dit qu'il n'y en a que trois.
Donc D est un Menteur, C un Véridique, B aussi, et F aussi. Il y a exactement trois Menteurs, qui sont A, D, E. L'affirmation de A est fausse. Toutes les combinaisons ne sont pas possibles et viables. Cela dit, il n'était pas nécessaire de tenir ce laborieux raisonnement pour le savoir. Puisque les Centauriens n'ont que quatre compositions de gènes, les autres ne sont pas viables.

6. Problem or no problem?

Si D était un Menteur, les quatre Centauriens seraient tous de même sexe, donc tous des Menteurs. Mais B serait un Menteur qui dirait la vérité. Donc D est un Véridique, et, d'après sa déclaration, parmi les quatre affirmations, il y en a au moins une vraie et une fausse.
Si B était un Menteur, d'après sa déclaration, il n'y aurait pas exactement deux affirmations vraies. Il y en aurait donc, soit trois vraies et une fausse, soit trois fausses et une vraie. Si c'était trois vraies et une fausse, l'affirmation de C serait fausse, comme celle de B. Si c'était trois fausses et une vraie, l'affirmation de C serait vraie, comme celle de D. Donc B est un Véridique, et d'après sa déclaration, il y a deux affirmations vraies et deux fausses, qui sont celles de A et C.
Il y a donc un problème dans la population centaurienne. Là encore, il n'était pas nécessaire de tenir ce raisonnement pour le savoir. Compte tenu, d'une part, de la répartition des 16 éléments de gènes d'une famille de Centauriens; d'autre part, de la composition des gènes de chaque sexe, il n'y a aucune raison pour que chaque sexe soit représenté de façon égale au sein de la population, ce qui pose un problème pour les individus en surnombre aspirant au « mariage ».

7. Gène-riez-vous?

Les 16 gènes d'une famille de Centauriens comportent 7v, 7m et 2f. Le nombre de combinaisons possibles de 4 de ces 16 gènes est égal à
$$\frac{16 \times 15 \times 14 \times 13}{4 \times 3 \times 2}$$
= 1 820 cas, qui se répartissent en 12 configurations possibles, dont les 4 viables. 35 configurations correspondent à celle du Véridique, 35 à celle du Menteur, 441 à celle du Changeant et 49 à celle du Fou. Il y a donc 560 configurations viables sur 1 820, soit 4 sur 13.
En moyenne, dans la population centaurienne, sur 80 individus, il y a 5 Véridiques, 5 Menteurs, 63 Changeants et 7 Fous.
Dans ces conditions, les première, troisième et sixième affirmations sont vraies. Les deuxième, quatrième et huitième affirmations sont fausses. La cinquième affirmation est contradictoire (voir *J & S* n° 11, page 45).
A est le Fou, B le Changeant et D le Menteur. C est donc le Véridique et la septième affirmation est vraie. Faites donc vos bagages le plus rapidement possible.

PAGES 52 ET 53

Le Chemin des Étoiles :

1. Énigma peut-il les aider?

Comme d'habitude, pour que les problèmes aient un sens, nous supposerons que la première phrase d'Énigma, précisant le nombre d'affirmations vraies ou fausses, est vraie.
Appelons :
A : vous êtes dans les mains des dieux.
B : je peux vous aider.
Nous avons vu dans les numéros précédents les opérations de logique élémentaire. La conjonction se note « ∧ » et se

lit « et ». La disjonction inclusive se note «V» et se lit « ou ». La négation se note « ⌉ » et se lit « non ».
Le problème se note :
A ∧ B
A ∨ B
A
Deux de ces affirmations sont vraies. Si B était vrai, parmi les trois affirmations, il y en aurait, soit une vraie, soit trois vraies. B est faux.
Énigma ne peut pas aider nos valeureux explorateurs.

2. Que détecte Énigma?

Appelons :
C : Énigma détecte de la flore.
D : Énigma détecte de la faune.
Le problème se note :
C ∧ D
C ∨ D
D
Deux de ces affirmations sont fausses. Si D était vrai, les deuxième et troisième affirmations seraient vraies. Donc D est faux. C est vrai.
Il y a de la flore sur cette planète, mais pas de faune.

3. Que faut-il faire?

Rappelons que l'implication se note « → » et se lit « Si..., alors... ».

Appelons :
E : il faut transporter les malades sur la planète.
F : il faut établir des colonies sans contacts entre elles.
Le problème se note :
E ∨ F
E ∧ F
E → F
Deux de ces trois affirmations sont vraies. Si E et F étaient vrais tous deux, les trois affirmations seraient vraies. Si E et F étaient faux tous deux, seule la troisième affirmation serait vraie. Si E était vrai et F faux, seule la première affirmation serait vraie. E est donc faux et F, vrai.
Il ne faut pas transporter les malades sur la planète, mais y établir des colonies sans contacts entre elles.

4. Énigma détecte-t-il les disparus?

Rappelons que la disjonction inclusive peut se noter « W » et se lit « De deux choses l'une : ou...; ou... ».
Appelons :
G : Énigma détecte toujours une forme de vie animale.
H : Énigma détecte les disparus.
Le problème se note :
G ∨ H
G W H
G → H
Deux de ces affirmations sont fausses. Si G et H étaient vrais tous deux, la première et la troisième affirmations seraient vraies. Si G était vrai et H faux, la première et la deuxième affirmations seraient vraies. Si G était faux et H vrai, les trois affirmations seraient vraies.
Donc G et H sont faux tous deux. Énigma ne détecte aucune trace, ni de vie animale autochtone, ni des disparus.

5. Les malades peuvent-ils sortir de leur catalepsie?

Nous avons vu dans les n[os] 16 et 21 les tables de vérité des opérations de logique élémentaire, qui aident à la résolution de ce problème ainsi que des deux précédents.
Appelons :
J : les malades peuvent sortir de leur catalepsie.
K : la solution à ce problème est proche.
L : Énigma continue ses recherches.
M : il manque certaines données à Énigma.
Le problème se note :
J W K
L ∧ M
L W K
Les trois affirmations sont vraies. D'après la seconde affirmation, L et M sont vrais. L étant vrai, d'après la troisième affirmation, K est faux. K étant faux, d'après la première affirmation, L est vrai. Les malades peuvent sortir de leur catalepsie. Énigma continue ses recherches, mais il lui manque certaines données, et la solution n'est pas pour demain.

PAGE 54

La cryptographie :

Problème n° 1 :

Le télex du 8 décembre 1983 nous donne 83 + 8 = 91, numéro de la page de *Jeux & Stratégie* n° 24. (C'est d'ailleurs une page crypto!)
Sur cette page, décembre étant le douzième mois de l'année, supprimons toutes les douzièmes lettres. Nous constatons alors que si l'on applique la méthode exposée par Ken Follett, on n'obtient rien de valable.
Il faut alors supposer que l'ordre alphabétique, A1, B2, C3, ... Z26, n'est pas le bon ordre. S'il y a eu une liste chiffrante avec clef, nous ne disposons d'aucun moyen pour la restituer.
Il faut trouver quelque chose de plus simple ... de presque évident ... Avec un peu d'inspiration, on pense assez vite à une simple inversion : A26, B25, C24, ... Z1.
C'était la solution et l'on obtient le clair : « La crypto est pour les uns une science, pour les autres, un art. »
Signalons que lorsque l'espace entre deux lettres était supérieur à 26, on ajoutait 1 avant la lettre correspondante, s'il était supérieur à 52, on ajoutait 2, etc.

Problème n° 2 :

Le texte à retrouver était extrait de *L'Éducation Sentimentale* de Gustave Flaubert. Il s'agissait de la phrase initiale du Roman :
« Le 15 septembre 1840 vers six heures du matin, « La ville de Montereau » près de partir fumait à gros tourbillons devant le quai Saint-Bernard. G.F. ».
Il avait été chiffré à l'aide d'un alphabet renforcé des chiffres de 1 à 0 sur un carré de 6 × 6 avec relevé vertical gauche-droite de bas en haut :

F	L	A	U	B	E
R	T	C	D	G	H
I	J	K	M	N	O
P	Q	S	V	W	X
Y	Z	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0

Ce qui donnait la liste chiffrante suivante :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
5	Y	P	I	R	F	6	Z	Q	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
T	L	7	1	S	K	C	A	8	2
U	V	W	X	Y	Z	1	2	3	4
V	M	D	U	9	3	W	N	G	B
5	6	7	8	9	0				
0	4	X	O	H	E				

Le texte pouvait être décrypté facilement par la méthode des fréquences. Seuls les nombres 15 et 1840 ne pouvaient être « cassés »; sauf si l'on réussissait (ce qui n'était pas évident du tout) à reconstituer le carré de chiffrement de 6 × 6!

Problème n° 3 :

Le message était :
« Le génie est moins rare aujourd'hui qu'au temps de Monsieur Ingres, il y a mille peintres et plus qui jouent du violon. Toulet ».
Il s'agissait d'une transposition extrêmement simple (sans clef) dont on pouvait trouver la base en décomposant en facteurs premiers les 100 lettres du crypto :
100 = 2 × 50 = 4 × 25 = 5 × 20 = 10 × 10.
En essayant les valeurs moyennes 4 et 5, on trouvait rapidement que la disposition sur 4 colonnes :

L	D	G	U
E	H	R	S
G	U	E	Q
E	I	S	U
N	Q	I	I
I	U	L	J
E	A	Y	O
etc.			

donnait la solution.

PAGE 58

Ville, département...
(par Louis Thépault) :

D'après la 2[e] affirmation, la troisième lettre est située avant la 4[e] dans l'alphabet. Les seuls nombres romains possibles s'écrivant avec deux telles lettres et inférieurs à 95 sont alors :

I	V	I	X	L	V	L	X
9	22	9	24	12	22	12	24

ce qui donnerait en se rapprochant des deux premières affirmations :
IV ⇒ 4 13 9 22; soit DMIV
IX ⇒ 6 15 9 24; soit FOIX
LV ⇒ 10.12.22 (impossibilité pour la 1[re] lettre)
LX ⇒ 0.12.12.24 (impossibilité)

La seule possibilité est FOIX située dans l'Ariège et dont le numéro d'immatriculation est bien 09.

PAGE 58

Les billes (par Françoise Henrion) :

Chaque paquet est le carré d'un nombre : a, b, c, d, e.
Appelons x la différence entre d et c.
Nous pouvons écrire que $d^2 + 252 = (d + x)^2$ ou après développement $x(2d + x) = 252$
2d est un nombre pair donc, si x est impair 2d + x est impair : impossible et $e^2 < 1065$; $e \leqslant 32$; donx x est pair et 2d + x est pair.
Décomposons 252 en nombre premier : $252 : 2^2 \times 3^2 \times 7$; ce qui laisse en combinant les facteurs comme opérations possibles :
$126 \times 2 \Rightarrow x = 2$; $d = 62$; $e = 64$ impossible car $e \leqslant 32$
$18 \times 14 \Rightarrow x = 14$; $d = 2$; $e = 16$ impossible car $2 < d$
$42 \times 6 \Rightarrow x = 6$; $d = 18$; $e = 24$
Seul d = 18, e = 24 conviennent, donc $d^2 = 324$; $e^2 = 576$
La somme des trois autres paquets est donc égale à : $1065 - (576 + 324) = 165$
Donc sur a, b, c, on aura soit 2 nombres pairs et 1 impair, soit 3 nombres impairs
$a^2 + b^2 + c^2 = 165$.
Déterminons les valeurs limites de c
$c \leqslant 12$ $(13^2 = 169)$ et d'autre part si $c \geqslant 9$, il n'y a pas de valeurs possibles pour a et b.
Donc c = 12 ou 11 ou 10

$$\left.\begin{array}{l} \text{Si } c = 12 \\ a^2 + b^2 = 21 \\ \text{Si } c = 11 \\ a^2 + b^2 = 44 \end{array}\right\} \text{impossible}$$

Et $c = 10$ $a^2 + b^2 = 65$
$\Rightarrow b = 7$ et $a = 4$
Les paquets comptent donc respectivement : 16, 49, 100, 324 et 576 billes.

PAGE 58

Combien y-a-t-il d'abonnés? (par Louis Thépault) :

Soit a l'augmentation du prix du m^3 dans la première tranche par rapport à celui de l'année précédente; et r le rabais du m^3 dans la 2e tranche.
Georges paiera en plus 450 a dans la tranche 0-450 m^3 et 50 r en moins dans la 2e tranche.
Comme il paie la même somme, ce rabais et cette augmentation s'équilibrent et on a : 450 a = 50 r
soit $\frac{a}{r} = \frac{1}{9}$
L'équilibre financier global se retrouve.
Concernant la consommation globale de 680 000 m^3, elle se répartit donc aussi entre la première et la deuxième tranche dans le même rapport de 9 à 1, et la consommation globale comprise dans la 2e tranche est 68 000 m^3.
La consommation des abonnés consommant plus de 450 m^3, soit 122 000 m^3 se répartit en 450 N pour la première tranche, si N est le nombre de ces abonnés et 68 000 m^3 dans la deuxième.
On a donc 450 N + 68 000 = 122 000; d'où N = 120
Il y a donc dans la commune 120 abonnés qui ont consommé dans l'année plus de 450 m^3 d'eau potable.

PAGE 59

Aux cinq sommets de l'hexagone (par Louis Thépault) :

Dressons d'abord la liste des départements de 4 lettres.

CHER	GERS
AUBE	JURA
AUDE	NORD
EURE	ORNE
GARD	OISE
	TARN

... de cinq lettres :

AISNE	MARNE
DOUBS	MEUSE
DRÔME	RHÔNE
INDRE	PARIS
ISÈRE	SOMME
LOIRE	YONNE

... et de six lettres :

ALLIER	MANCHE
ARIÈGE	NIÈVRE
CANTAL	SARTHE
CREUSE	SAVOIE
LANDES	VIENNE
LOIRET	VENDÉE
LOZÈRE	VOSGES

... de sept lettres :

ARDÈCHE	HÉRAULT
AVEYRON	MAYENNE
CORRÈZE	MOSELLE
CÔTE-D'OR	BAS-RHIN
GIRONDE	ESSONNE

Le département de 7 lettres doit avoir 3 lettres communes avec celui de 5 lettres et les quatre autres appartenant à un département de 6 lettres. Puis les 2 autres lettres non utilisées du département de 5 lettres doivent être contenues dans un de 4 lettres.
Les tests s'effectuent assez

rapidement et on trouve la solution unique :
1-2 ⇒ MANCHE
2-3 ⇒ MAYENNE
3-4 ⇒ YONNE
4-5 ⇒ ORNE
5-1 ⇒ CHER

PAGE 59

Mots croisés anagrammes (par Jean Lacroix) :



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	A	R	M	I	S	T	I	C	E
2	N	A	U	T	I	S	M	E	S
3	A	B	R	I	T	E	E	■	O
4	C	E	■	N	A	T	R	O	N
5	H	■	P	E	R	S	I	L	■
6	R	■	A	R	S	E	N	I	C
7	O	R	N	A	■	■	A	V	E
8	N	O	D	I	E	R	■	A	R
9	I	S	O	R	N	I	■	T	A
10	S	I	R	E	■	P	A	R	T
11	M	■	E	S	P	E	R	E	S
12	E	M	S	■	O	S	E	S	■

PAGE 59

Une famille innombrable (par Jean-Pierre Colignon) :

Soit S le nombre des sœurs de la famille Perré, et F le nombre des frères. On a (d'après Inès) : F = S − 1 (nombre des filles moins Inès). Selon Gaétan, S = double de F − 1 (nombre de garçons, moins lui).
On a donc : F+1 = S = 2 F − 2, d'où F = 3. Le nombre des frères, y compris Gaétan, est 3. Les filles sont par conséquent 4 (F + 1). Inès a bien autant de frères que de sœurs (3), et Gaétan ne mentait pas en indiquant que le nombre de ses frères : 2 (3 garçons au total, moins lui) était la moitié du nombre de ses sœurs.

PAGE 59

Opération du palindrome (par Louis Thépault) :

Écrivons la multiplication sous la forme :

$$\begin{array}{r} BCDE \\ \times \quad A \\ \hline DCBA \end{array}$$

avec A, B, C, D, E pas nécessairement différents.
Trois cas sont possibles pour le couple A, E, A × E se terminant par A :
1. A = 5 ⇒ E impair
2. A pair; E = 1 ou 6
3. A impair; E = 1
D'autre part, on devra avoir $A \times B \leqslant D < 10$ et $D < A \times (B + 1)$. Pour $A \geqslant 5$, on a B = 1. Pour le couple A, E donné, on déduit D pour avoir B = 1 en 3e colonne et il faut avoir $D \geqslant A$ ...
Pour A = 4, on a E = 1 ou 6, mais dans chaque cas, on aura en 2e colonne B pair. Comme on a $A \times B < 10$, on a alors B = 2 et D = 8 ou 9..., etc.
La solution unique est obtenue pour A = 6 : 6 × 1386 = 8316.
Le nombre est 613868316.

PAGES 62 ET 63

A la maison (par Marie Berrondo) :

La salle de bains :
Il ne fallait pas oublier que la salle de bains était un cube.
Appelons D l'angle au-dessus de la douche, P, celui au-dessus de la porte et B, celui derrière la baignoire.
Imaginons un 3e tuyau selon PB. Il est clair que le triangle PBD est équilatéral. Chacun des trois angles est donc égal à 60°.

La salle à manger :
Soit m la part habituelle de charlotte (en grammes)
part de coulis : m/2 + m/8
nouvelle part de charlotte : m/4 + m/16
nouvelle part de coulis : m/32 + m/128
part supplémentaire de charlotte : m/64 + m/256
etc.
Total = P =

$$m\left(1 + \frac{1}{2} + \frac{1}{4} + \frac{1}{8} + \ldots\right)$$

$$\text{or } 1 + \frac{1}{2} + \frac{1}{4} + \frac{1}{8} + \ldots$$

→ 2; donc P = 2 m

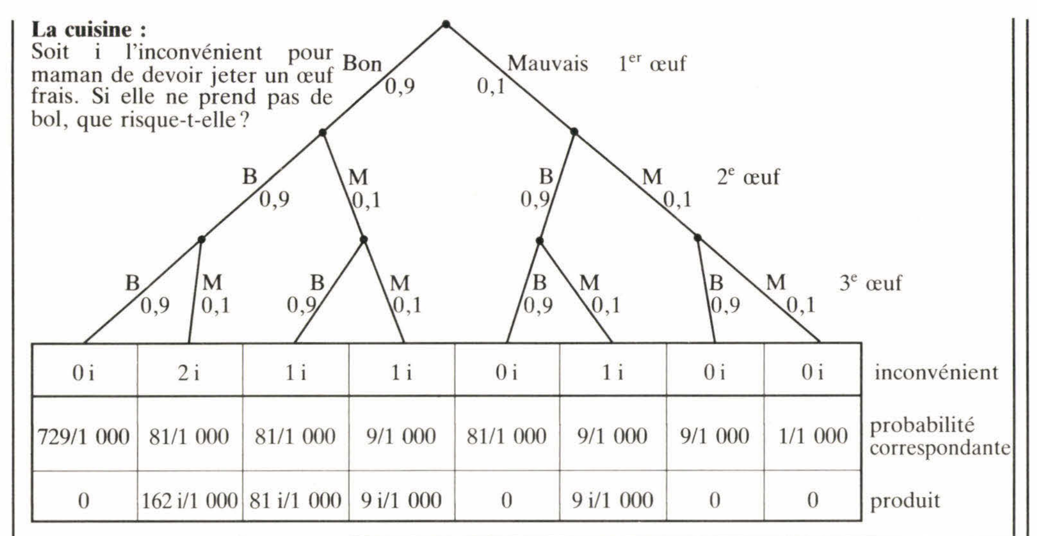
Poids ordinaire : m + m/2 = 3 m/2

D'où augmentation de poids :

$$\frac{2\ m - 3\ m/2}{3\ m/2} = \frac{1}{3}$$

La chambre des enfants :
Surface d'une voiture : 3 × 5 = 15 cm²
Surface du carton : 17 × 22 = 374 cm²
Nombre maximum de voitures miniatures = 374 : 15 = 24
Reste : 14 cm² où on ne peut pas placer une voiture : Modèle de rangement : les nombres indiquant les longueurs et largeurs de voitures placées.

La cuisine :
Soit i l'inconvénient pour maman de devoir jeter un œuf frais. Si elle ne prend pas de bol, que risque-t-elle ?



0 i	2 i	1 i	1 i	0 i	1 i	0 i	0 i	inconvénient
729/1 000	81/1 000	81/1 000	9/1 000	81/1 000	9/1 000	9/1 000	1/1 000	probabilité correspondante
0	162 i/1 000	81 i/1 000	9 i/1 000	0	9 i/1 000	0	0	produit

inconvénient global : (162 + 81 + 9 + 9) i/1 000 = 261 i/ 1 000
Si maman prend un bol, cela l'ennuie autant que de perdre le quart d'un œuf; soit = 250 i/ 1 000. Ce qui est inférieur à l'inconvénient global.
Donc, maman a intérêt à prendre un bol pour casser les œufs.

Le bureau :
Établissons deux tableaux, l'un pour les couples mariés, l'autre pour les conversations, que l'on remplira au fur et à mesure...
Donc, Hubert est le mari de Béatrice, et converse avec Charlotte.

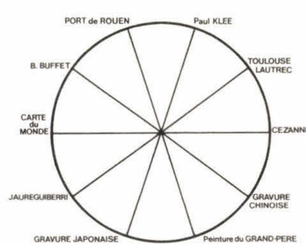
couples mariés :

	A	B	C	D
E	x	x	x	oui
F	x	x	oui	x
G	oui	x	x	x
H	x	oui	x	x

conversations :

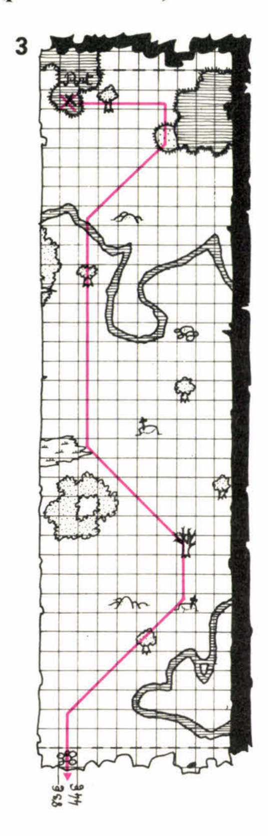
	A	B	C	D
E	x	oui	x	x
F	oui	x	x	x
G	x	x	x	oui
H	x	x	oui	x

Le salon :
Énumérons les 5 gravures par leurs initiales : J(aponaise) C(hinoise), P(ort de Rouen), Ca(rte du monde), T(oulouse-Lautrec)
idem pour les peintures : B(ernard Buffet), K(lee), Cé(zanne), Ja(uréguibéni), G(rand-Père)
Numérotons de 1 à 6, les conditions énoncées :
d'après 1, entre K et Ca il y aura 0, 2 ou 4 tableaux
d'après 4, ce n'est pas 0;
si c'est 4, K et Ca seraient diamétralement opposés. Impossible.
Donc 2 tàbleaux les séparent.
La disposition sera :
(schéma)

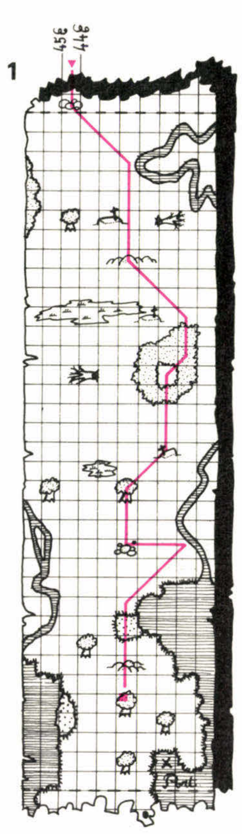


PAGE 66

Le trésor de Barbe Grise (par Luc Mahler) :







PAGE 67

Labycarte (par Louis Thépault) :

De l'As au Roi, il y a 13 cartes. Il y aura donc une carte de chaque valeur parmi les 13 traversées, dont une dame. Il n'y a que 3 dames sur les 49 cartes présentes. Le chemin ne peut passer par la Dame de ♦ : il faudrait pour cela passer par la Dame de ♣. Il ne peut passer par la Dame de ♣. La carte suivante serait obligatoirement un As (qui est la valeur de la carte d'arrivée).
Le chemin passe donc par la Dame de ♥, ce qui nous permet d'éliminer du chemin les 15 cartes situées au-dessus de la rangée 2 de ♠, 8 de ♥ et 4 de ♦, etc.
La solution est :
8 ♠, V ♣, 10 ♣, 7 ♠, 6 ♣, 5 ♥, 4 ♥, 3 ♠, D ♥, 2 ♠, 9 ♥, R ♦, A ♠.

PAGE 67

Réussite

(par Louis Thépault) :

Il doit y avoir dans la 5e rangée 13 cartes de valeurs différentes. Chaque valeur de l'As au Roi sera donc représentée.
Supposons que la carte retirée de la 1re colonne soit rouge. Celle de la 5e colonne sera donc aussi rouge et le 5 de ♠ restera en jeu. De même celle de la 7e colonne et le 5 de ♣ restera en jeu. Celle de la 2e colonne sera noire et le 5 de ♦ restera en jeu. Celle de la 10e colonne également et le 5 de ♥ restera en jeu.
Or, il doit y avoir un 5 en 5e rangée. L'hypothèse de la première carte de couleur rouge est donc à rejeter. Donc, la carte retirée dans une colonne impaire doit être noire; celle retirée dans une colonne paire doit être rouge.
Il n'y a qu'un Valet, le Valet de ♥ qui ira donc en 5e rangée. Il n'y a qu'un Huit, de ♦, et un Dix, de ♣ qui iront donc en 5e rangée; de même que le 7 de ♣.
Resteront donc en jeu le 6 de ♣, le 5 de ♦, le 5 de ♠ et le 5 de ♥. Le 5 de ♣, et le 6 de ♥ iront donc en 5e rangée.
Le Roi de ♠ reste donc en jeu; le R de ♥ restant va donc en 5e rangée, etc.
La cinquième rangée sera composée de la manière suivante :
3 ♠; V ♥; 4 ♠; 6 ♥; 10 ♣; 2 ♥; 5 ♣; R ♥; D ♣; 8 ♦; A ♣; 9 ♥; 7 ♣
La 2e solution sera identique à l'exception du 2 de ♥ qui devient As de ♦; et l'As de ♣ qui devient 2 de ♣.

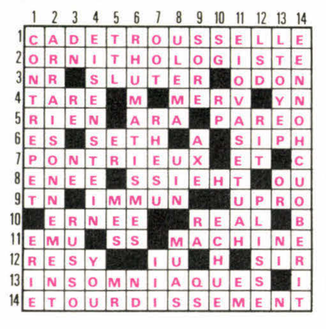
PAGE 68

Le prix de la tondeuse à gazon (par Louis Thépault) :

Désignons par x le prix de la tondeuse, avec temps a; y celui de la balançoire, temps b; z l'augmentation de salaire; temps c; t le coût de la réparation de l'antenne; temps d.
D'après l'énoncé, le temps est inversement proportionnel au coût.
On a donc : $ax = by = cz = dt = K$ (1)
On a : $a + b = 60$ (2) (1re heure)
$c + d = 60$ (3) (2e heure)
et $b + c = 50$ (4)
D'autre part $x + y = 1800$ (5); et $z + t = 2880$ (6).
Reste à résoudre ce système d'équations :
Exprimons dans (1) x par $1800 - y$, z par $2880 - t$, b par $60 - a$ c par $a - 10$ résultat de (2) et (4) et d par $60 - c$ ou $70 - a$.
(1) devient $a(1800 - y) = (60 - a)y = (a - 10)(2880 - t) = (70 - a)t$
La première égalité donne : $1800\,a = 60\,y \Rightarrow y = 30\,a$ (7)
La deuxième donne : $2880\,a - 28800 = 60\,t \Rightarrow t = 48\,a - 480$ (8)
Remplaçons y et t par leur valeur dans l'égalité médiane, etc.
On trouve alors le prix de la tondeuse = 1 200 F (temps de décision : 20 min).
Pour indication : balançoire, 600 F (en 40 min); augmentation de salaire, 2 400 F (10 min); réparation de l'antenne, 480 F (50 min).

PAGE 68

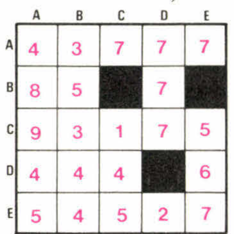
Mots croisés (par Jacques Lederer) :



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	C	A	D	E	T	R	O	U	S	S	E	L	L	E
2	O	R	N	I	T	H	O	L	O	G	I	S	T	E
3	N	R	■	S	L	U	T	E	R	■	O	D	O	N
4	T	A	R	E	■	M	■	M	E	R	V	■	Y	N
5	R	I	E	N	■	A	R	A	■	P	A	R	E	O
6	E	S	■	S	E	T	H	■	A	■	S	I	P	H
7	P	O	N	T	R	I	E	U	X	■	E	T	■	C
8	E	N	E	E	■	S	S	I	E	H	T	■	O	U
9	T	N	■	I	M	M	U	N	■	■	U	P	R	O
10	■	E	R	N	E	E	■	■	R	E	A	L	■	B
11	E	M	U	■	S	S	■	M	A	C	H	I	N	E
12	R	E	S	Y	■	■	I	U	■	H	■	S	I	R
13	I	N	S	O	M	N	I	A	Q	U	E	S	■	I
14	E	T	O	U	R	D	I	S	S	E	M	E	N	T

PAGE 70

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :



	A	B	C	D	E
A	4	3	7	7	7
B	8	5	■	7	■
C	9	3	1	7	5
D	4	4	4	■	6
E	5	4	5	2	7

PAGE 70

Panier de pommes (par Louis Thépault) :

Soit x le nombre de pommes contenues dans chaque tas. Après que Paul se soit servi, la répartition des pommes dans les trois tas est $x - 2$, x, x.
Si Jacques choisit le tas $x - 2$, la répartition des deux tas restants est $x + 2$ et x et on a $x + 2 = 2x$ soit $x = 2$. Mais dans ce cas, cela ferait pour $x - 2$ la valeur 0 et la répartition des pommes dans les trois tas après la distribution de Paul serait 0, 2, 2 et il n'y aurait que deux tas (hypothèse à rejeter).
Jacques a donc choisi un tas x et remis les deux pommes dans un tas x. La répartition des deux derniers tas est alors $x - 2$ et $x + 2$ et on a : $x + 2 = 2(x - 2) \Rightarrow x = 6$
Et il y avait 24 pommes dans le panier.

PAGE 70

Prédictions à la carte (par Jean-Pierre Colignon) :

La brave Madame Lune n'a pas une très bonne vision des

probabilités! En effet : le nombre total de « mains » distinctes de six cartes à partir d'un jeu de trente-deux cartes est C_{32}^6, c'est-à-dire :

$$\frac{32 \times 31 \times 30 \times 29 \times 28 \times 27}{1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 \times 6} = 906\,192$$

Le nombre de mains de six cartes comportant quatre cartes de la même famille est $C_8^4 \times C_{24}^2$ c'est-à-dire qu'il y a C_8^4 choix distincts, par exemple, de quatre ♥, et C_{24}^2 choix distincts pour les deux dernières cartes, non ♥, de la main. Soit :

$$\frac{8 \times 7 \times 6 \times 5}{1 \times 2 \times 3 \times 4} = 70,$$

$$\text{et } \frac{24 \times 23}{1 \times 2} = 276.$$

Le nombre de mains de six cartes pouvant comporter quatre ♥ est donc : 70 × 276 = 19 320. Le calcul étant le même pour les trois autres familles, il y a par conséquent 19 320 × 4 = 77 280 mains susceptibles de comprendre, sur six cartes, quatre cartes d'une même famille.

Sur 906 192 mains au total, la probabilité est donc de un sur douze environ. Notre voyante ferait bien de suivre le conseil de sa camarade Boula Da Kristal!...

Quant aux prédictions funestes, il faut tenir compte du fait qu'il y a une carte qui est à la fois dame et ♠ (la funeste D de ♠!). Il faut donc calculer le nombre de mains comportant :

a. la dame de ♠ + une autre dame (sur trois restants) + un ♠ (sur les sept autres cartes de cette famille) + trois cartes parmi les vingt et une qui ne sont ni ♠, ni dames;

b. deux dames (sur les trois autres que la dame de ♠) + deux ♠ (sur les sept cartes autres que la dame) + deux cartes parmi les vingt et une qui ne sont ni ♠, ni dames.

$$N_a = 1 \times C_7^1 \times C_3^1 \times C_{21}^3$$

$$N_b = C_7^2 \times C_3^2 \times C_{21}^2$$

$$\text{D'où : } N_a = 1 \times 3 \times 7 \times \frac{21 \times 20 \times 19}{1 \times 2 \times 3} = 27\,930$$

$$N_b = \frac{3 \times 2}{1 \times 2} \times \frac{7 \times 6}{1 \times 2} \times \frac{21 \times 20}{1 \times 2} = 13\,230$$

Au total, il y a donc 27 930 + 13 230 mains qui, compte tenu de la bivalence de la dame de ♠, comprennent deux dames et deux ♠. Soit : 41 160 possibilités distinctes. Sur les 906 192 mains possibles en tout (voir plus haut), la probabilité est en gros de un sur vingt-deux.

Ce qui amène Madame Lune à émettre bien plus souvent qu'elle ne le pense des prédictions moroses, qui ne doivent pas « fidéliser » les clients – hormis les masochistes... !

PAGE 70

Symétrie dans la division (par Louis Thépault) :

Posons la division sous sa forme classique :

ABC	CBA
D	D

On a : D × CBA + D = A B C soit D (A + 1) se termine par C (1).

A B C et C B A ont le même nombre de chiffres.

On a donc : D × C < 10 (2).

et D × C ⩽ A < D (C + 1) (3).

Pour D ⩾ 5, (2) entraîne que C = 1.

(1) entraîne alors D impair et différent de 5. Pour D = 7, C = 1, on aura A = 2 d'après (1). De même, pour D = 9, C = 1, on aura A = 8. La condition (3) n'est pas vérifiée dans les deux cas. On a donc D < 5.

Testons les différentes valeurs...

Conclusions, D = 2 (1) ⇒ C pair, et de (2) on déduit C = 2 ou 4.

Pour C = 4, pas de solution.

On a donc, C = 2, (1) ⇒ A = 5; etc.

On obtient la solution unique :

592	295
2	2

PAGES 84 A 86

Les échecs :

Diag. 1 : 1.e6! (déviant le pion d7) d× 2.ç6, etc.

Diag. 2 : Cd5+! (déviant le Cavalier noir) C×d5; 2.g8 = D, etc. Ou 1. ... R bouge; 2.C×f6; et 3. g8 = D.

Diag. 3 : 1ç4! (déviant le Fou noir de la diagonale a4-e8) F×ç4; 2. Fç6 mat. Ou 1. ... Fd7; 2.e×d7+, R×d7; 3. Rf7, etc.

Diag. 4 : 1. Td1+,Rb2; 2. Td2+!!, T×d2 (la Tour noire est déviée de la colonne e); 3.e8 = D, etc.

Diag. 5 : 1. ... De1+ !!; 2. D×e1, b2 mat.

Diag. 6 : 1. Da4+!!, D×a4 (pour ne pas perdre la Dame, mais c'est le Roi noir qui succombe); 2.Cç7+, Rf8; 3.T×d8+, De8; 4. T×e8 mat. (Girsch - Man, 1963).

Diag. 7 : 1. ... Ta8!! (pour dévier la Dame blanche du clouage du Fou d7); 2.D×a8 (sinon la Tour noire arrive sur a2), Fb5 mat.
(Moebius - Hennings, 1973).

Diag. 8 : 1. Ta8+!!, F×a8 (ou 1. ... Cdb8; 2. Tç7 mat; ou encore 1. ... Cçb8; 2.T×b8+!, C×b8; 3.Tç7 mat); 2.Fa6+, Fb7; 3.F×b7 mat.
(Jamieson - Gungaabasar, 1974).

Diag. 9 : 1.Ff5!! (déviant la Dame noire du contrôle de la case e7), D×f5; 2.De7 (menaçant 3.Dg7 mat), Dg6 (forcé); 3.De6+! suivi de 4.D×ç8+ et les blancs gagnent facilement.
(Lerner - Lehmann, 1978).

Diag. 10 : 1. ... Fh6 !!; 2. D×a5, Fe3 mat. Ou 2.D×h6, D×e1+; 3.Ff1, D×f1 mat.
(Begun - Kapengut, 1978).

Diag. 11 : 1. ... Dç4+!! (et non 1. ... T×h2 à cause de 2.D×f8+!, R×f8; 3.Te8 mat ! Le coup du texte, en déviant le Fou b5, empêche cette contre-attaque); 2.F×ç4, T×h2! et les blancs doivent donner Dame + Tour + Fou pour parer le mat; 3.D×f8+, R×f8; 4.Te8+, R×e8; 5.Re1,g×f6 et les noirs ont une Tour de plus.
(Bungan - Grau, 1930).

Diag. 12 : 1.Ce7+!!, C×e7 (si 1. ... T×e7; 2.T×f2, Te1+; 3.Tf1); 2.Dg3+!!, D×g3 (2. ... Cg6; 3.D×f2, etc.); 3.F×f7 mat.
(Galier - Hermann, 1965).

Diag. 13 : 1.F×b7!!, Tb8 (Si 1. ... D×b7; 2.Td8 mat, et si 1. ... F×b7; 2.Td7 et le mat est imparable); 2.F×ç8, T×ç8; 3.Td7! et les blancs gagnent.
(Kuzmin - Krivonosov, 1974).

Diag. 14 : 1.f5!, g×f5 (pour ne pas perdre le Fou); 2.Dg3+!, Rh8; 3.De5+!, Rg8 (3. ... f6; 4.D×e6! avec une pièce de bénéfice); 4.C×f5 (menaçant le mat et la Dame), Dg5; 5.Tg4!! (une belle déviation), D×g4; 6.Ce7 mat.
(Beting - Nimzowitsch, 1912).

Diag. 15 : 1.Td6!, Tf6 (1. ... D×d6 ?; 2.D×h7 mat); 2.Dç4+, Rh8 (si 2. ... Rf8; 3.Fç5!, T×d6; 4. F×d6+,Re8 – 4. ... D×d6?; 5.Df7 mat – 5.Dg8+,Rd7; 6.Td1 et les blancs gagnent); 3.D×ç6!, T×d6! (3. ...b×ç6; 4.Td8+ suivi du mat); 4.D×d6!, D×d6; 5.Cf7+,Rg8; 6.C×d6 et les blancs ont un Cavalier de plus.
(Domuls - Terentiev, 1978).

Diag. 16 : 1. Tf6!! Th8 (1. ... T×f6 ?; 2.Cg8×, Rh5; 3.T×h7+, Rg4; 4. Fe2 mat); 2.T×ç8 !,Rg7 (la prise sur ç8 est sanctionnée par 3.C×f5+,Rh5; 4.Fe2 mat); 3.T×h8, T×h8; 4.Tb6 et les blancs ont un Fou de plus.
(Koszorus - Foldi, 1970).

Diag. 17 : 1. Te7!!,f6 (sur 1. ... T×e7 -déviation-; 2.d×ç6 et sur 1. ... R×e7; 2. De5+ suivi de 3.d×ç6, et dans les deux cas les noirs perdent la dame); 2. T×g7!! (tentant toujours de dévier ou bien la Tour noire e7, ou bien le Roi noir en vue de capturer la Dame : si maintenant 2. ... T×g7; 3. d×ç6 et si 2. ... R×e7; 3. Dg4+ suivi de 4.d×ç6), Td6 (pour protéger f6. Si par contre 2. ... T×d5; 3. T×f6+!, R×g7; 4.Tg6+!, Rf8; 5.Dg7+, Ré8; 6. T×ç6 gagnant encore une fois la Dame noire) 3. Tg8+!!,R×g8 (ou 3. ... Rf7; 4. d×ç6 T×d4 5. T×a8 avec le bénéfice d'une Tour) 4. Dg4+! Rf7 5. d×ç6, etc.
(Tartacover - Alekhine, 1924).

PAGE 87

Le tarot :
Problème n° 1 :
1. Le réflexe normal est de couper du 2 d'atout par souci d'économie, puis du 10 et du 16 pour les coupes ultérieures. Cependant, il faut anticiper sur le déroulement du coup.
Vous risquez en effet d'être surcoupé par vos partenaires au troisième tour de ♠, mais surtout au 4e tour (votre 3e coupe), où votre 16 d'atout fera alors des ravages dans les atouts de vos partenaires.
Pour cette raison, il faut commencer à couper de votre plus gros atout lorsque :
- vous êtes juste derrière le déclarant (c'est également vrai quand vous êtes en face de celui-ci, mais à un degré moindre, car il n'y a plus qu'un défenseur après vous);
- si vous êtes pauvre à l'atout; si vous aviez, par exemple, 19, 17, 10, 5, 4, 2, vous couperiez bien sûr d'un petit pour conserver vos gros atouts;
- sauf contre-indication particulière; ainsi, si vous détenez par exemple le 18 après que le Preneur ait présenté une Poignée par 21-20-19, vous pouvez conserver votre 18!

Vous coupez donc du 16 d'atout puis du 10 (4 points).
2. Vous ne rejouez évidemment pas atout, vu le 20 troisième au Chien. Vous faites l'entrée naturelle à ♥ en jouant le Valet.
C'est la couleur où vous êtes le plus riche en honneurs avec une belle séquence Dame-Cavalier-Valet.
Valet de ♥ = 3 points.
Cavalier de ♥ = 2 points.
petit ♥ = 1 point.

Problème n° 2 :
1. Dans cette position – contrairement au problème précédent –, le jeu normal est de surcouper du 8 d'atout, car il n'y a pas de défenseur derrière vous.
Le 8 d'atout, puis le 16, vous permettent de prendre deux fois la main.
Cependant, un jeu d'atout inversé – c'est-à-dire prendre d'abord du 16 – s'impose si vous désirez jouer atout après avoir surcoupé. Dans ce cas, vous surcouperiez le 4 de Sud avec votre 16 et rejoueriez le 8, pour éviter ainsi de causer des ravages dans les atouts de vos partenaires si le Preneur détient l'Excuse.
La réponse à cette 1re question dépend donc en réalité de la 2e (comment allez-vous continuer?); c'est pour cela qu'il faut réfléchir et ne pas jouer mécaniquement.

2. La vue du Chien – blanc d'atout – pourrait en effet vous inciter à jouer atout : d'une part de façon classique pour chasser le Petit du Preneur, et d'autre part pour défausser vos honneurs plus rapidement sur les plis maîtres de vos partenaires.
Cependant, souvenez-vous qu'au Chien il y avait 2 Rois; le Preneur a donc gardé avec un seul Roi (le Roi de ♥) et se trouve sans doute bien gardé à l'atout (sauf s'il détient les trois Bouts 5e ou 6e).
Vous feriez ainsi son jeu en faisant tomber les atouts de la Défense, car sa longue à ♥ doit être pratiquement affranchie (Ouest n'étant pas monté sur le 8 de ♥ à la 2e levée).
Par ailleurs, si vous jouez atout, vous ne reprendrez pratiquement plus la main et ce sera à vos partenaires de faire les ouvertures.
Au vu du Chien, la meilleure couleur à ouvrir est bien sûr ♠, en jouant une petite carte; il ne faut pas sacrifier le Roi, car il y a de fortes probabilités que Nord coupe (il est long à ♥ et détient déjà les Rois de ♦ et ♣). Quand vous reprendrez la main au 16 d'atout, vous ouvrirez alors les ♣ pour faire tomber le Roi du Preneur, sans doute sec.
1re question : couper du 8 (2 points)
2e question : jouer petit ♠ (4 points)

Problème n° 3 :
Ces 4 tours d'atout de Nord ont bien arrangé vos affaires puisque vous voici maître à l'atout. Il reste certes un atout dehors, mais il n'y a pas d'urgence à l'enlever pour deux raisons :
1. si le défenseur qui a ce dernier atout vous tient à ♠, les deux autres défenseurs pourront défausser chacun un ♠ sur ce tour d'atout et charger plus tôt;
2. si le détenteur de l'atout est court à ♠, il est préférable de le laisser couper avec son atout un pli maître à ♠ de l'un de ses partenaires, l'empêchant de charger.
Le problème est d'affranchir les ♠. Le jeu classique est de tirer les honneurs maîtres puis de faire couper la défense en jouant les petites cartes. C'eût été le jeu normal si l'on vous avait fait couper ♣ au lieu de jouer atout.
N'ayant plus de problème à l'atout, il faut éviter que les défenseurs puissent charger leurs points sur celui qui vous tient dans la couleur.
Pour cette raison, il faut jouer à l'inverse, c'est-à-dire les petites cartes d'abord. Il est préférable d'abandonner dès le début les perdantes probables,

tant que les trois défenseurs fournissent dans la couleur.
Pour cette donne, la défense détient neuf cartes à ♠ dont le Cavalier, le 10, et le 9. Si le partage est très régulier 3-3-3, vous ne perdrez qu'un pli, qui serait identique que vous le perdiez au 3ᵉ tour plutôt qu'au 1ᵉʳ tour de la couleur.
En revanche, si la couleur est inégalement répartie – ce qui sera beaucoup plus fréquent –, par exemple 4-3-2, et que vous décidiez de jouer d'abord Roi puis Dame, vous perdriez ensuite deux plis qui risquent d'être très chers.
Exemple : les ♠ en défense sont Cavalier 4ᵉ, 10 (ou 9) 3ᵉ et 2 petits; vous jouez Roi-Dame et petit; vous perdez ce 3ᵉ pli avec le 10 plus une charge, puis vous perdez le 4ᵉ pli avec le Cavalier et deux charges.
Alors qu'en jouant de suite le 7, puis le 8, avant les honneurs, vous perdrez immédiatement 2 plis sans qu'il y ait la moindre charge.
Seules de rares distributions irrégulières vous donneraient raison de tirer Roi et Dame en tête :

C 10	9 x x	x x x x
C 9	10 x x	x x x x
C x	10 9 x	x x x x
C	10 9	x x x x x x
C	10 9 x	x x x x x

c'est-à-dire les hautes cartes adverses dans les mains courtes, la main longue en défense ne tenant pas la couleur.

Cotation : 7 de ♠, puis 8 de ♠ puis atout : 6 points
7 ou 8 de ♠, puis Roi ou Dame de ♠, puis atout : 4 points
Atout, puis 7 de ♠, puis 8 de ♠ : 2 points
Atout, puis 7 (ou 8) de ♠, puis Roi-Dame de ♠ : 1 point
Atout puis Roi-Dame de ♠ : 0 point

Problème nº 4 :
Les deux jeux sont apparus trop faibles aux yeux des finalistes pour permettre des Gardes Sans le Chien puisque seulement deux déclarants (sur 11) ont choisi cette enchère sur la 1ʳᵉ donne et trois sur la 2ᵉ.

1. cette main apparaît même squelettique; si vous comptez les points qui risquent de vous échapper, vous arrivez assez vite à 46 points pour la Défense, qui détient 2 Bouts : le 21, l'Excuse, les mariages à ♠ et à ♣, la Dame de ♥, le Roi de ♦ (avec le Cavalier). Il n'y a plus qu'à espérer un beau Chien.

Donne nº 1
Donneur : Ouest

A 15
♠ 4 3
♥ C V 10 8 7 2 A
♦ 9 6
♣ R D 8 7 5 A

A 21 14 8 4
♠ R 9 7 5
♥ 6
♦ R 7 2 A
♣ 9 6 4 3 2

A 13 11 10 7
♠ R D V 10 6
♥ D 9 5
♦ V 10 5 4
♣ C 10

A 20 19 18 17 12 6 5 3 2 1
♠ 8
♥ R 3
♦ D C 8 3
♣ V

Chien :
A 16 9 E
♠ 2 A
♥ 4
♦ —
♣ —

Grâce à l'Excuse 3ᵉ au Chien, un déclarant a gagné la Garde Sans de 9, alors que l'autre chutait de 9.
Cotation :
Garde : 4 points
Garde Sans : 1 point
Garde Contre : 0

2. cette main se prête bien davantage à la Garde Sans, quoiqu'elle n'ait guère eu plus de succès. Vous risquez en effet de laisser environ 48 points à la Défense, qui ne détient qu'un Bout : trois plis d'atout, Dame, Cavalier et Valet de ♠, Roi de ♦ (avec le Cavalier) et un pli à ♦, trois plis à ♣ avec les honneurs. La Garde Sans devient ainsi un excellent pari, à condition de prendre à la Défense une bonne partie de ses points à ♥.

Donne nº 2
Donneur : Est

A 21 19 16 12 10 7 6 Ex
♠ R 10 2 A
♥ —
♦ D C 8
♣ 7 6 2

A 17 14 13 1
♠ 9 5 3
♥ C 10 8 7 6 A
♦ V 10 A
♣ D V

A 8 4
♠ C 7 6 4
♥ R 5 3
♦ R 9 7 6 5
♣ R C 9 3

A 20 18 15 11 9 5 3 2
♠ —
♥ D V 9 4 2
♦ 3 2
♣ 8 5 A

Chien :
A —
♠ D V 8
♥ —
♦ 4
♣ 10 4

La Garde Sans a été gagnée deux fois (de 7 et de 0) et chutée une fois (de 7), sans doute à cause de la coupe à ♠ en Sud.
Cotation :
Garde sans : 4 points
Garde : 3 points
Garde contre : 0
A titre anecdotique, en ce qui concerne ces deux donnes, les 2 meilleures Gardes Sans ont été réussies par la triplette qui a gagné la 3ᵉ séance, alors que les 2 Gardes Sans chutées ont été jouées par les deux triplettes qui ont été classées dernière et avant-dernière de leur ligne. Ces contrats apparaissent ainsi comme des « quitte ou double » de la part des joueurs qui cherchent le top ou le zéro.

Votre résultat :
17 à 27 points : vous êtes reconnu comme un excellent joueur.
8 à 16 points : vous êtes un partenaire agréable.
0 à 7 points : évitez les parties à tarif élevé!

PAGES 89 ET 90

Le Scrabble :

Les anagammes :
FLEURON + C = CONFLUER ou FURONCLE
FLEURON + I = FLUORINE
FLEURON + G = GONFLEUR
FLEURON + A = RENFLOUA
FLEURON + R = RONFLEUR
FLEURON + E = RENFLOUE
FLEURON + S = FLEURONS ou REFLUONS
MEURTRE + O = OUTREMER
MEURTRE + P = PERMUTER ou TREMPEUR
MEURTRE + I = MEURTRIE
MEURTRE + N = MURERENT
MEURTRE + A = RAMEUTER ou RETAMEUR
MEURTRE + S = MEURTRES OU METREURS

Les solitaires :
1. MI(C)MACS
2. O(P)TIMUM
3. LI(B)ERTY
4. VE(R)MEIL
5. OVO(C)YTE
6. EM(P)ALEE
7. I(C)HTYOL
8. ESCR(O)CS
9. MYE(L)INE
10. PI(G)NOUF

Deuxième coup :
1. OUTPUTS, 3B, 78 pts
2. MISCELLANEES, H1, 98 pts
3. DENIVELA, 6B, 72 pts
4. FESTOIES, 5G, 72 pts
5. AUBERGES, 5E, 94 pts
6. SYNDI(Q)UA, 8A, 107 pts
7. ANXIETES, 5D, 118 pts
8. TORII, G3, 18 pts
9. ARCHI(D)UC, 8H, 95 pts
10. PARCELLAIRE, H1, 45 pts

Les « benjamins » :
Avec FORMEE : CONFORMEE, NEOFORMEE, PREFORMEE.
Avec GARAS : FOGGARAS.
Avec IMITE : ANTIMITE, DELIMITE, ILLIMITE, INTIMITE.
Avec NATURE : SIGNATURE.

PAGES 90 ET 91

Le bridge :

Problème nº 1 :

3 de ♥; enchère qui demande un semi-arrêt à ♥. Avec un honneur à ♥ le partenaire doit annoncer 3 SA, sans arrêt il

doit nommer 3 ♠ avec une couleur autonome à ♣ (ou une main maximum avec contrôle ♠). Dans les autres cas, il revient au palier minimum dans sa couleur.

Problème nº 2 :

a. en tournoi par paires, déclarez 3 de ♦ (2 points).
b. en match par quatre, passez (2 points).

Problème nº 3 :

Il faut entamer un As pour voir le mort. Ayant annoncé les ♦, il vaut mieux entamer l'As de ♣ (2 points). Comptez-vous 1 point pour l'entame de l'As de ♦.

Problème nº 4 :

Entame le 6 de ♦.
Ouest est sûrement singleton ♦ et pourtant la meilleure ligne de jeu consiste à prendre l'entame avec la Dame de ♦ et de rejouer un petit ♦ vers As-Roi. Ouest coupe (meilleure défense) et rejoue atout. On glisse la Dame qui fait la levée (si la dame est prise par le Roi d'Est, on ne peut plus perdre). Il ne reste plus qu'à tirer nos ♦ maîtres, Est est sans défense qu'il coupe ou non.

Problème nº 5 :

♠2
♥A D 9 7 2
♦A V 6 2
♣R 5 2

♠A V 4
♥10 8 5 4
♦5 4
♣9 8 7 6 4

♠D 10 9 6
♥3
♦D 10 9 8 7
♣V 10

♠R 8 7 5 3
♥R V 6
♦R 3
♣A D 3

Si les atouts sont répartis 3-2, il n'y a pas de problèmes pour gagner (5 ♥ du mort, le Roi de ♠, 3 ♣, As-Roi de ♦ et un ♦ coupé en main). Prendre la contre-attaque ♣ avec le Roi du mort et tirer As et Roi d'atout découvrant le mauvais partage. Tirer deux coups de ♣, Roi de ♠ et ♠ coupé au mort d'où l'on joue ♦ coupé maître du Valet de ♥. Il ne reste plus qu'à jouer ♠ le 10 d'atout d'Est étant pris dans la fourchette D-9 du mort.

Un squeeze ♠-♦ contre Est permet également de gagner. (Cette ligne de jeu ne vaut que 4 pts, car elle est théoriquement moins bonne). Marquez 2 points si vous avez tenté de couper tout de suite un ♦.

Problème nº 6 :

♠A V 8 6
♥R V 7 3
♦A V
♣8 6 4

♠4
♥9 4
♦R D 10 8 6 5
♣A V 7 2

4 ♠

♠5 2
♥D 10 8 5
♦7 4 3 2
♣D 10 9

♠R D 10 9 7 3
♥A 6 2
♦9
♣R 5 3

On pourrait être tenté de laisser passer l'entame pour pouvoir défausser un ♥ sur le deuxième ♦. Cette ligne de jeu gagne avec la Dame de ♥ au plus troisième ou avec l'As de ♣ placé. En fait, on dispose d'une ligne de jeu à 100 %.
Prendre l'entame avec l'As de ♦, purger les atouts adverses, tirer As et Roi de ♥, puis rendre la main à Ouest en jouant le Valet de ♦ (Sud défausse son dernier ♥).

♠V 8
♥V 7
♦—
♣8 6 4

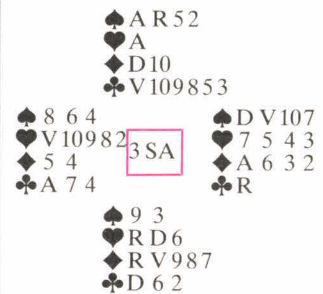
♠—
♥—
♦10 8 6
♣A V 7 2

♠—
♥D 10
♦7 4
♣D 10 9

♠D 10 9 7
♥—
♦—
♣R 5 3

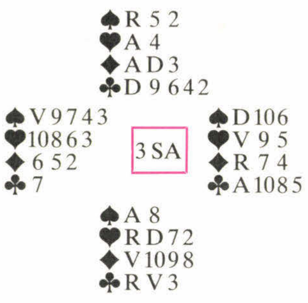
Ouest ne peut rien s'il joue ♣, le déclarant réalise son Roi, s'il joue ♦, c'est en coupe et défausse. (S'il joue ♥, il suffit d'intercaler le Valet, il fera la levée où les ♥ sont 3-3).

Problème nº 7 :



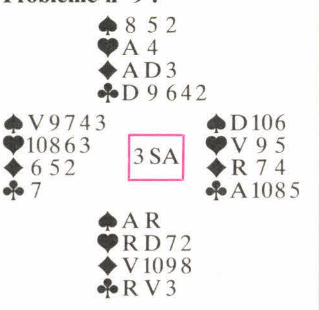
L'ordre dans lequel il convient de jouer les couleurs mineures, est très important dans cette donne.
Jouer le Valet de ♣, Est prend du Roi et contre-attaque de la Dame de ♠. Le mort fait la levée et rejoue la Dame de ♦ surprise par le Roi du déclarant, les adversaires doivent laisser passer sous peine de donner le coup. Sud tire le Roi de ♥. Il ne reste plus qu'à tirer la Dame de ♣ pour réduire les adversaires à l'impuissance.

Problème nº 8 :



Avec des ♣ bien répartis, il n'y a pas de problème. Il faut se prémunir contre quatre ♣ en Est (si Ouest détient quatre ♣, on peut prendre le 10 en impasse).
Prendre l'entame de l'As et tirer le Roi de ♣ (si l'adversaire ne prend pas, on continue ♣), Est prend de l'As et joue ♠ qu'on laisse passer une fois. En main avec le Roi de ♠, on tire l'As de ♥ et ♥ pour le Roi de la main d'où l'on présente le valet de ♦. Est prend, mais n'a plus de ♠ (s'il lui reste un ♠, ils sont partagés 4-4 et l'on ne peut perdre que deux ♠, un ♦ et un ♣).
Noter qu'Est aurait pu compliquer la tâche du déclarant, en laissant passer une fois à ♦ et à ♣.

Problème nº 9 :



Cette donne ressemble à une carte près à la précédente et pourtant, il faut la jouer d'une manière complètement différente.
En effet nous ne pouvons pas laisser passer à ♠ et donc on ne peut couper les communications Est-Ouest.
Prendre l'entame du Roi de ♠ et remonter au mort par l'As de ♥ d'où l'on joue le 2 ♣. Est ne peut mettre son As sous peine d'affranchir toute la couleur. Le Roi du déclarant fait donc la levée; assurant ainsi sept levées de tête. Il ne reste plus qu'à affranchir deux

levées de ◆ pour assurer le contrat (le seul cas défavorable est l'As de ♣ singleton en Ouest).

Problème n° 10 :

Si vous soumettez cette donne à vos amis, ils diront mais c'est facile, il n'y a qu'à mettre la dame de ♠ pour faire chuter le déclarant. OUI MAIS si les quatre jeux sont :

♠ 9 8 7 4 3
♥ V 9 3
◆ 7 6
♣ D 10 5

Ouest		Est
♠ D 8		♠ A
♥ R D 10 5		♥ A 10 8 4
◆ V 2		◆ R 9 8
♣ A V 9 7 5		♣ R 8 4 3 2

♠ R V 10 5 2
♥ 7 2
◆ A D 10 5 4 3
♣ —

Ouest dans un paysage en tout point semblable doit cette fois mettre le 8 ♠ sous peine de fournir une remontée au mort qui permettrait de prendre en impasse le Roi de votre partenaire.
Vous marquez des points, si vous avez répondu que prendre une des deux cartes au hasard est la seule solution rationnelle.
Cette donne a été jouée par le Champion suisse Stanley Walter et relatée par Jean Besse.

Barème :
De 44 à 37 pts : vous êtes un champion
de 36 à 30 pts : excellent score, bravo !
de 29 à 20 pts : vous êtes dans la bonne moyenne
de 19 à 8 pts : avez-vous assez cherché ?
de 7 à 0 pts : achetez d'urgence quelques livres d'initiation.

PAGES 92 ET 93

Les dames :

Diag. 1 : 19-2 ! un coup terriblement efficace qui force les noirs à l'abandon.
1. (39-44) 26-21 (16×27) 2×35 (B+)
2. (39-43) 26-21 (16×27) 2×49 (B+)
3. (16-21) 2×25 (B+)
4. (11-17) 18-12 (17×8) 2×48 (B+)
(Issalène – Biagianti, 7e ronde).

Diag. 2 : 47-42 ! (35-40)**A** 44×35 (19-24) 42-38 (17-21) 39-34 (21×32) 38×27 (14-19)**B** 34-29**C** (23×34) 33-28 (22×33) 27-21 (16×27) 31×13 (19×8) 43-39 (33×44) 49×20 (8-13) 20-14 (13-18) 14-10 (18-23) 35-30 (23-28) 10-5 (28-33) 5-32 (33-39) 32-49 (11-16) 30-24 (16-21) 49×16 (39-44) 16-49 (B+).
A : un sacrifice de pion obligatoire. Tous les autres coups perdaient rapidement :
1. (19-24) 33-29 (24×33) 39×10 (B+)
2. (23-28) 31-26 (22×31) 33×24 (B+)
3. (4-9) 25-20 (14×25) 15-10 (B+)
4. (17-21) 39-34 (21×32) 34-30 (35×24) 33-28 (22×33) 43-38 (32×43) 49×9 (4×13) 15-10 (B+)
B : (11-17) 34-29 (23×34) 33-28 (22×33) 43-39 (33×44) 49×9 (4×13) 15-10 (B+).
C : le début d'une combinaison qui amènera une fin de partie facilement gagnante.
(Issalène – Swaert Vaeger, 9e ronde).

Diag. 3 : 24-19 (13×24) 29×20 (15×24) 34-29 (23×34) 39×10 (5×14)**A** 33-28 (22×33) 31×13 (9×18)**B** 38×29 (B+1)
A : (4×15) 33-28 (22×33) 31×4 (B+).
B : 8×19 même suite
(Guinard-Rabatel, 9e ronde).

Diag. 4 : 26-21 ! et les noirs abandonnèrent sans attendre (17×26) 37-31 (26×28) 29-23 (18×29) 39-33 (28×39) 43×3 (B+).
(Guinard-Rabatel, 9e ronde).

Diag. 5 : (23-29) 32×34 (14-20) 25×23 (18×49) et les noirs gagnèrent facilement peu après.
(Aubertin – Issalène, 10e ronde).

Diag. 6 : 26-21 (17×26)**A** 37-32 (26×28)**B** 38-33 (28×30) 35×4 (11-17) 4-31 (17-21) 31-26 (21-27) 42-38 (23-28) 26-48 (2-8) 40-34 (8-13) 25-20 (14×25) 34-30 (25×34) 48×39(B+).
A : (16×27) 31×22 (17×28) 38-33 (28×30) 35×4 (B+).
B : (26×48) 38-33 (48×30) 35×4 (B+).
(Issalène - Rabatel, 11e ronde).

Diag. 7 : 15-10 (4×15) 29-23 (19×28) 33×4 et B+ au 52e temps.
(Louzolo – Nimbi, 12e ronde).

Diag. 8 : 48-42! (27-32**A**) 38×27 (22-28**B**) 23×32 (18-23**C**) 29×16 (20×49) 40-35 (17-21) 26×17 (B+).
A : 1. (13-19) 24×13 (8×28) 29-24 (20×29) 34×21 (11-16) 39-34 (16×27) 33-28 (22×33) 31×11 (33-39) 36-31 (39×37) 31×42 (B+).
2. (2-7) 42-37 (11-16) 33-28 (22×35) 31×2 (B+).
3. (11-16) 42-37 (16-21) 24-19! (13×24) 40-35 (8-13) [(24-30) 35×24 (8-13) 34-30 (25×34) 39×30 (20-25) 47-41 (25×34) 29×40 (18×20) 33-28 (22×42) 31×11 (42×31) 26×19 (14×23) 36×27 (B+)] 34-30 (25×34) 39×8 (2×13) 33-28 (22×42) 31×11 (42×31) 26×19 (B+).
B : (13-19) 24×13 (8×28) 27-21 (28-32) 31-27 (22×31) 36×38 (11-16) 33-28 (16×27) 28-22 (17×28) 29-24 (20×29) 34×21 (B+).
C : (13-19) 24×22 (17×48) 47-42 (48×37) 31×42 (B+1).
(Guinard – Issalène, 12e ronde).

Diag. 9 : 34-29 (23×34) 39×30 (35×24) 33-29 (24×33) 43-38 (33×31) 36×7 (6-11) les noirs essayent de retarder les blancs 7×16 (3-8) 16-11 (8-12) 11-6 (B+).
(Issalène - Fontier, 13e ronde).

Diag. 10 : (23-29) !! Un coup extraordinaire qui laisse aux blancs cinq prises différentes, prises qui sont toutes perdantes. Voyons :
1. 34×12 (17×8) 14×32 (27×47) (N+)
2. 34×32 (27×47) 14×12 (47×1) (N+)
3. 33×13 (18×20) 15×24 (28-32) 37×28 (22×44). 31×11 (6×17) (N+)
4. 14×32 (27×47) 34×12 (47×1) (N+)...
5. 14×12 (29×47) 12-8 (28-32) 37×28 (22×44) 31×11 (6×17) égalité numérique, mais les noirs peuvent faire une deuxième dame pour (44-49) ou (44-50) (N+).
(Lesnes – Rabatel, 13e ronde).

PAGE 95

Le backgammon :

Diag. 1 : Noir ayant établi le point N4, il est préférable d'établir le point défensif N5 plutôt que le point B5.

Diag. 2 : ne pas frapper en N10, mais concentrer son effort sur l'attaque dans le jan intérieur (tactique du Blitz) en jouant N12 → B7 et N12 → B9. Frapper un 3e pion n'est pas urgent. Si Noir vient à rentrer un pion au coup suivant, il sera alors temps de frapper le pion en N10, si bien sûr on ne peut attaquer le pion rentré.

Diag. 3 : jouer N12 → B8, c'est quasiment obligatoire, à moins de jouer le suicidaire B6 → B1 (à défaut faible si l'on joue B6 → B5 avec le 1). Le choix se circonscrit à l'alternative :
A : jouer N12 → B8 et B5 → B4;
B : jouer N12 → B7;
On s'aperçoit qu'avec la solution A, Noir a besoin du même 6 pour frapper en B8 et pour couvrir en N7 (principe de la duplication, ici des 6). La solution B doit être rejetée, car Noir aura, outre le bon 6 pour couvrir, le bon 5 pour frapper en B7.

Diag. 4 : en jouant instinctivement N9 → B12 et B4 → B3, Blanc laisse à Noir 29 chances sur 36 de frapper le pion en B12; en fait seuls 4-2, 4-1, 3-3 et 2-1 ne frappent pas. Alors qu'en exposant 3 pions en jouant N9 → B12 et B3 → B2*, Blanc laisse à Noir 21 chances sur 36 de le frapper, ce qui constitue un joli paradoxe. Le fait d'avoir sorti un pion rend Blanc invulnérable au gammon, et doit l'inciter à laisser trois blots.

Diag. 5 : si on jouait sans cube doubleur (videau), on verrait que la probabilité de victoire de Blanc est supérieure à un demi, soit $\frac{15}{36}$ (de sortir ses

pions en un coup) + $\frac{19}{36} \times \frac{10}{36}$ (de faire un jet autre que 2-1 et de voir l'adversaire faire un 1, excepté 1-1) + $\frac{2}{36} \times \frac{10}{36} \times \frac{34}{36}$ (de faire 2-1, de voir l'adversaire faire un 1, excepté 1-1, et de ne pas refaire 2-1).
Soit p = 57,8 %.
Mais l'importance du cube doubleur est ici mise en évidence : malgré une bonne probabilité de victoire, il ne faut pas doubler la mise. Nous allons raisonner en espérance de gain :

- si on ne double pas,

$E = \frac{15}{36} + \frac{21}{36}\left[\frac{10}{36} - \frac{26}{36}\right]$ fois la valeur initiale du cube.

Soit, E = + 0,157 (c'est-à-dire que Blanc gagnera 0,157 fois la valeur du cube en moyenne à chaque partie);

- si on double (et alors en cas de faux pas de Blanc, Noir devra redoubler),

$E = \frac{15}{36} \times 2 + \frac{21}{36} \times 4 \times \left[\frac{10}{36} - \frac{26}{36}\right]$

Soit, E = − 0,204 (c'est-à-dire que Blanc perdra 0,204 fois la valeur initiale du cube en moyenne à chaque partie).

Si on joue la règle du « beaver », laquelle permet au joueur doublé de redoubler immédiatement tout en gardant le cube dans son camp, c'est une espérance de − 0,407, soit un écart d'espérance conséquent (0,157 + 0,407 = 0,564 !)

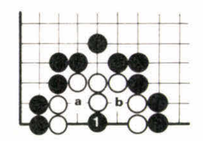
Diag. 6 : si Blanc ne double pas,

$E = \frac{15}{36} + \frac{21}{36} \times 2 \times \left[\frac{10}{36} - \frac{26}{36}\right]$

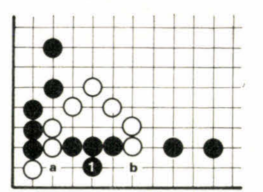
E = − 0,102 fois la valeur du cube, ici égale à 1, puisque le cube est au milieu.
Si Blanc double, E double et devient égal à − 0,204.
Là encore, il ne faut pas doubler.

PAGE 98

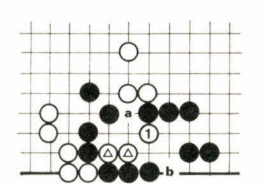
Le go :



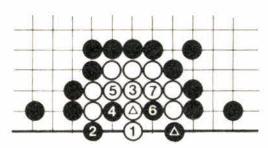
Diag. 1 : 1 est le point vital. Ensuite, le noir capture deux pierres en **a** ou **b**. (Le blanc ne peut pas se défendre contre les deux menaces).



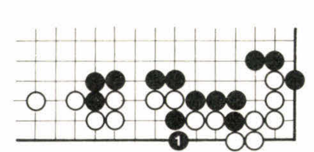
Diag. 2 : le noir descend en 1; il peut ensuite se connecter, soit en **a**, soit en **b**.



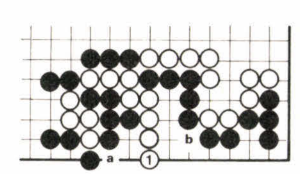
Diag. 3 : 1 menace la connexion en **a** et la capture en **b** ; mais, si le blanc commence par **a** ou **b**, ses deux pierres marquées △ vont perdre une liberté et seront prises en *Utte-gaeshi* (reprise immédiate).



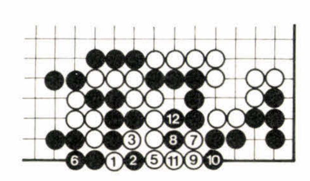
Diag. 4 : après l'échange △, pour ▲, il faut continuer à jouer symétrique, avec 1, et si le noir insiste en 2, jouez encore une fois la symétrie avec 3, 4 et 6 ne sont pas gênants, parce que le noir ne peut pas sauver ces pierres.



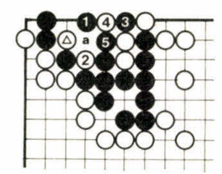
Diag. 5 : la descente en 1 règle la question.



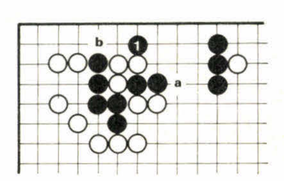
Diag. 6 : là aussi, c'est la descente en 1 qui est décisive. La double menace en **a** et **b** est imparable, mais il faut différer leur exécution.



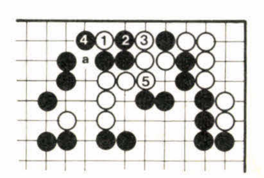
Diag. 6 bis : 4 en 1. Voilà ce qui se passe si le blanc commence par couper. Il s'enlève des libertés et la 2e coupe en 7 ne marche plus.



Diag. 7 : 1 est le *Tesuji*. Quand le blanc prend en 2, la combinaison 3-5 assure la vie. Si le noir répond à △ en **a**, il y a *KO*.



Diag. 8 : 1 est un superbe *Tesuji* qui pare la double menace blanche en **a** et **b**. Assurez-vous que plus rien ne marche pour le blanc.



Diag. 9 : c'est le même *Tesuji*, en 1 qui marche. Si le noir répond à 1 en **a**, le blanc joue 5 et si le noir joue 3, le blanc joue 2 et capture deux pierres.

PAGE 99

Othello :

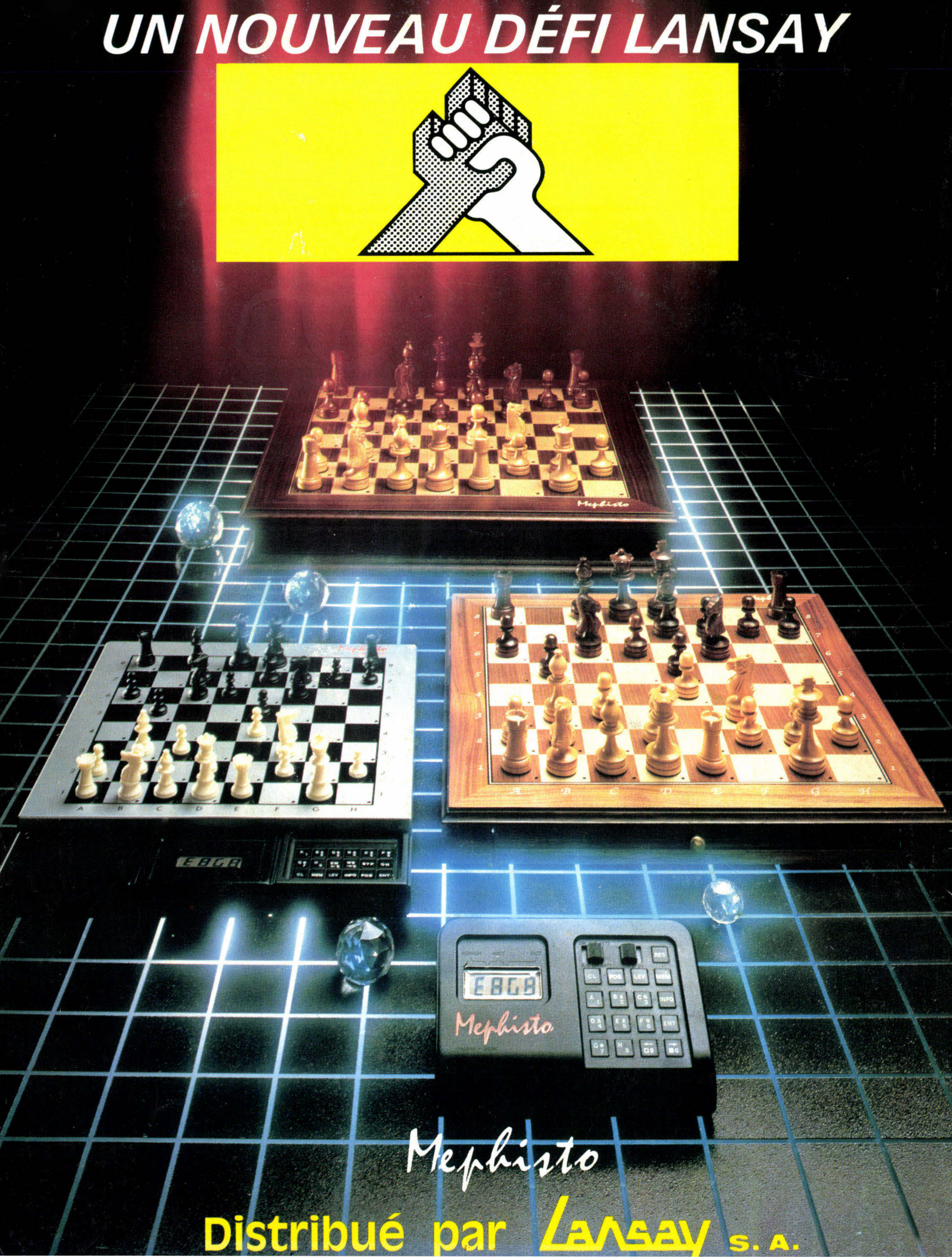
Diag. 1 : Blanc joue en H4, forçant la réponse noire H3, qui retourne la frontière nord. Blanc continue par A3, et Noir doit donner un coin.

Diag. 2 : Blanc joue en D8. Si Noir répond en C8, il joue E3 et Noir jouera E2 ou F2, fermant totalement la frontière : Blanc a un net avantage. Si Noir répond ailleurs (B4), Blanc joue G8; puis après un coup de Noir encore ailleurs (B5), il joue C8 et Noir doit fermer totalement la frontière.

Diag. 3 : Blanc joue en G4. Si Noir répond en H4, il joue H5 et si Noir H2, G5, etc. Si Noir répond C4 (B5), il joue G5, etc. Si Noir répond E2, il joue D6, et suites du même type.

Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 1248. Imprimé en France par Berger-Levrault.
N° de commission paritaire : 62675. Photogravure couverture et encart : Vanves Offset Graphic.


ALLEZ JOUER AILLEURS...
QUELQUE PART, DANS LA GALAXIE.
HORS SERIE
jeux & stratégie
UN GRAND JEU DE ROLE
Vous avez été choisi pour représenter notre bonne vieille Terre au sein de la Confédération Interplanétaire. En cadeau de bienvenue dans l'espace, l'Assemblée Galactique vous offre de fantastiques pouvoirs... A vous de jouer !
Ce numéro hors-série de Jeux & Stratégie constitue une grande première : il contient un passionnant jeu de rôle en français, prêt-à-jouer, aussi envoûtant pour les initiés que clair et accessible pour les débutants.
25 F
Chez votre marchand de journaux.


UN NOUVEAU DÉFI LANSAY
Mephisto
Mephisto
Mephisto
Distribué par Lansay S. A.